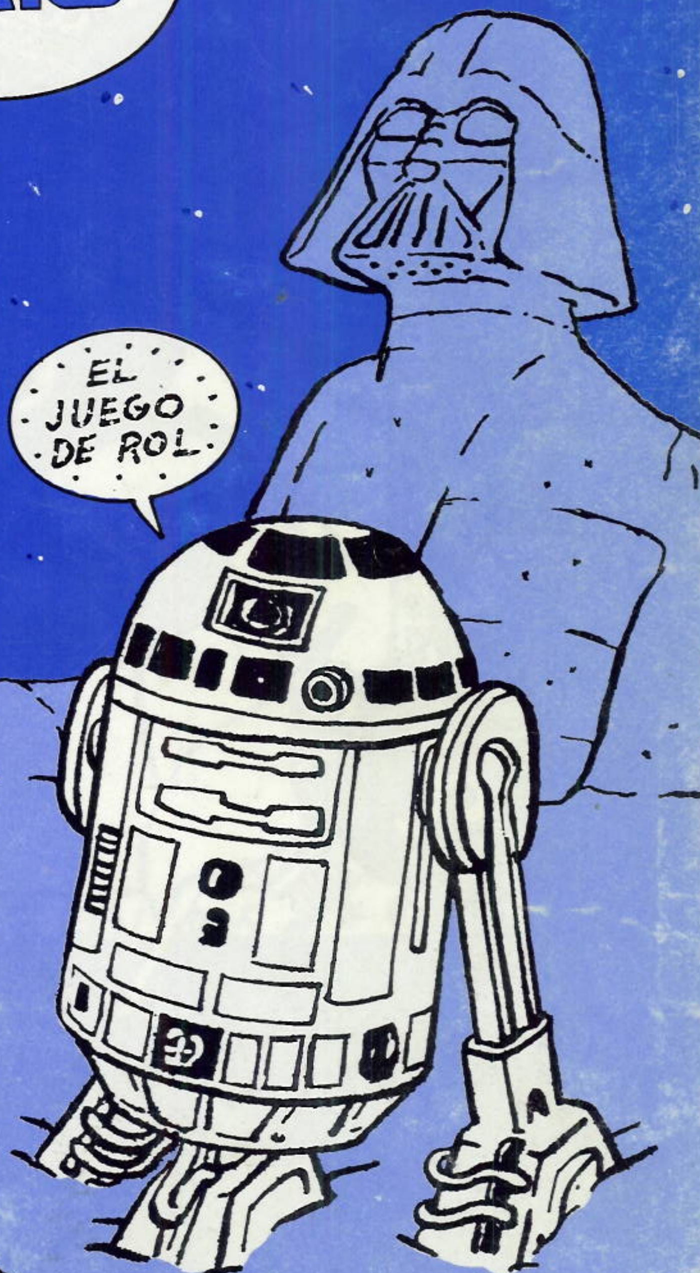
LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

16



BIMESTRAL ■ 300 Ptas.

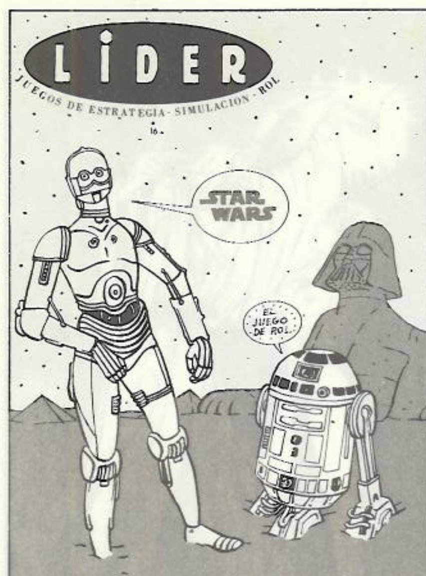
RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



Sumario



Equipo Promotor:
LÍDER ediciones
Redactor Jefe:
Javier Hoyos
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Responsable Delegación Madrid:
Pepe
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada:
Arnal Ballester
Dibujos:
Manuel Sánchez
Colaboradores:
Amando Antoñano, Ricard Ibáñez, J.M. Díaz, Jesús María Cortés Meoqui, Sergio García Roldán, José Ramón Gallo y José Tomás Balaguer Monste Montaner, Joaquín Ruiz, Virginia Vilà

Edita:
Joc Internacional, S.A.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª
Tel. (93) 257 73 34
08037 Barcelona
Composición y maquetación:
Interlínia
St. Bernat de Menthon, 2, 2º
Tel. (93) 377 97 03
08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad:
Montserrat Vilà Planas
Suscripciones:
Paquita Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
C/. Recared, 2. Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
N.º Suscriptores:
801

Líder 16
Abril / Mayo 1990

Club EL DRAGÓN BLANCO

En Madrid se da a conocer un nuevo club dedicado a la práctica del rol. Nos envian su logotipo para darse a conocer, con la idea de estrechar lazos con otros clubs de rol españoles o extranjeros. Sus preferencias de juego son "El Señor de los Anillos" y "Dungeons & Dragons". Si quereis ampliar información podeis escribir a Oscar Caselles Morte, c/ Castrillo de Aza, 111, 10º A, 28031, Madrid



Club VERMINAARD

El 3 de febrero se fundó en Vigo el club Verminaard, nombre cargado de resonancias fantásticas ya que corresponde al Señor de los Dragones Rojos en las Crónicas de Dragolance. La actividad principal de este club es, obviamente, el rol; aunque no le hacen ascos al temático o al wargame. Actualmente tiene 10 socios y de momento a cerrado el cupo de inscripciones debido a la falta de recursos para admitir a más miembros. Eso si, esperan aumentar en breve plazo sus medios para poder acoger a nuevos socios. Normalmente se reunen los sábados de 16 a 22 horas. Sus cuotas oscilan desde las 500 pesetas mensuales a las 4900 anuales. Para recabar más información debereís enviar una carta a la siguiente dirección: C/ Pi y Margall 40,5ºB, Vigo (Pontevedra), 36202.



Club FENRIS

¿Es Basauri una de las ciudades de los Antiguos por encima del mar?. Así lo afirman los sectarios de El Innombrable que allí habitan. Todos ellos han formado el club FENRIS en el cual desarrollan toda clase de ritos cthuloides. Para acólitos interesados su dirección es C/. Kareaga Goikoa, 85, 1º B, Basauri, Vizcaya.



Club y fanzine en Avila

En la ciudad amurallada la afición empieza a agruparse. El club Jiggery Jocs es muestra de ello. De momento sólo reune a tres miembros pero estos demuestran tener ganas de hacer cosas. A pesar de su escaso número han comenzado a editar el fanzine "The Knight", destinado a un público exclusivamente wargamer. Hasta el momento el grueso de sus páginas han estado dedicadas a traducciones del inglés de reglas o notas de diseño, aunque también han publicado algún escenario para los juegos de la serie Cry Havoc. Decididos a todo, sólo esperan que algún wargamer decida colaborar con sus escritos o suscribiendose al fanzine (200 pesetas por ejemplar). Los interesados pueden contactar con ellos a través de la siguiente dirección: C/ Avenida 18 de Julio,4º bajo,05001, Avila.

Sir Roger

El número 2 del fanzine Sir Roger ha salido a la calle. En sus páginas podreís encontrar unas interesantes reglas aéreas opcionales para Warhammer, módulos para La llamada de Cthulhu, Traveller y



El Señor de los Anillos, además de informes sobre Mosby's Raiders, Fire Team y Batman. Sir Roger es una iniciativa del Club Jolly Roger de Zaragoza. El apoyo de los cerca de 100 socios del club y la indudable calidad de sus artículos hagan concebir gratas esperanzas para este fanzine.

Premios "Mejor Maqueta del año" 1989

La Asociación Española de Modelismo Estático (AEME) y la Caja Popular de Valladolid convocaron por noveno año consecutivo los premios "mejor maqueta del año de España". La finalidad de estos galardones es distinguir, por su calidad y originalidad, a las mejores maquetas que se hayan presentado como novedad durante el año 1989 en todo el mundo y que hayan llegado al mercado español antes del dia 20 de diciembre de 1989. Al final de la reunión, el jurado anunció los siguientes resultados:



Aviación: F-14A Wolf Pack, escala 1/48, Hasegawa (Japón)

Marina plástico: USS Ohio, escala 1/350, Italeri (Italia)

Marina madera: Red Dragon (Junco Chino), escala 1/60, Artesania Latina (España)

COMMUNIKADO 16

El Líder que tenéis entre las manos en estos momentos está dedicado a un recien llegado a nuestras mesas: Star Wars. La aparición de este quinto juego de rol en castellano a buen seguro que no pasará desapercibida. En principio, es la noticia del mes y lo seguirá siendo. A nosotros este nuevo juego nos sugiere ideas bastante diferentes. Este lanzamiento es sólo el primer movimiento de una gran avalancha rolera en el año actual. Es evidente que el sector del fenómeno lúdico en expansión es el rol mientras que el wargame crece, pero bastante menos en terminos relativos - esto no quiere decir, ni mucho menos, que los wargamers se esten convirtiendo en mirlos blancos -. La revolución del rol está servida pero el panorama no es tan brillante como algunos dicen. Hay una espada de Damocles pendiendo sobre el rol. Aún está por ver si los neófitos introducidos en el rol realizarán el salto hacia otro tipo de juegos o si incluso se tomarán el propio rol en serio. La primera cuestión afecta a todo el mundillo del juego. Las posiciones encastilladas que enfrentan a "rolegamers" y "wargamers" deberían ser superadas para garantizar un tráfico entre principiantes - y también expertos - de un ámbito de juego a otro. Posturas como las de proclamar la quema de los wargames o el gritar a los cuatro vientos que hacer de enano saltarín del bosque es una aberración no benefician a nadie. Sólo alejan a aficionados que deberían estar unidos y que deberían ayudarse a complementar sus respectivas vivencias lúdicas. Por otra parte, y en relación con el segundo tema, los directores de juego, tanto los nuevos como los veteranos, están contrayendo una seria responsabilidad con el mundo del juego. En el rol el papel de un buen director de juego es vital. Si no se introduce adecuada y seriamente a los jugadores estos acaban desmandándose y no llegan más que a un trato superficial y pobre del rol, convirtiéndolo en una simple barraca de tiro de feria o en una excursión cazabichos. ¿El rol es sólo eso o es algo más rico y amplio?. Las respuestas a todas estas cuestiones están en el aire y en el tiempo.

Filosóficamente vuestra

Vehículos militares: Hummer con M242 Bushmaster, escala 1/35, Tamiya (Japón)

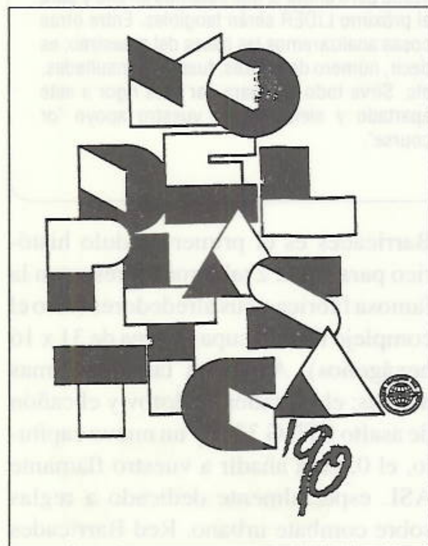
Vehículos civiles: F-1 Mclaren/ Honda MP 4/4, escala 1/20, Tamiya (Japón)

Figuras: Policia California, escala 1/24, Verlinden (Bélgica)

Edificios y complementos: Estación "Waldbronn", escala 1/87, Vollmer, (R.F.A.)

Modelplástica 90

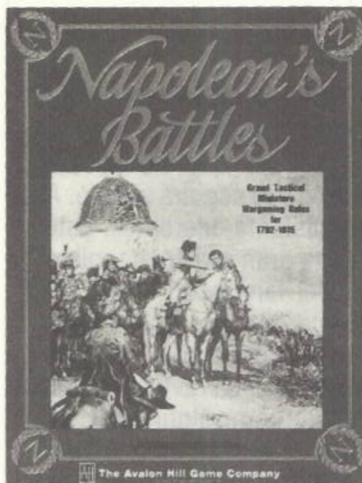
Un año más, AEME y la Caja Popular de Valladolid organizan una nueva edición de la Muestra Nacional de Modelismo "MODELPLASTICA 90", manifestación modelística que tiene carácter único en España y que ha conseguido ganarse una justa fama tanto en España como en el extranjero. En la edición del presente año, que alcanza ya el número decimocuarto, la Muestra se desarrollará del 16 al 21 de abril y tendrá como marco la Sala de Exposiciones de la Caja Popular de Valladolid. Paralelamente a MODELPLASTICA 90 se celebrará el Xº Congreso de Modelismo que se dedicará a estudiar detenidamente la problemática del modelismo en la época actual en España y en el resto del mundo.



Novedades en la FEJU 90

La edición de este año de la Feria del Juguete ha visto el anuncio de interesantes novedades en el terreno de los juegos de simulación y de rol. MB sacará al mercado durante este año el Heroquest de Games Workshop. Este juego de tablero, a medio camino entre el temático de aventuras y el rol, ha sido todo un éxito en Gran Bretaña y ahora espera repetir la expériencia en nuestro país. A su favor tiene que es una muy buena opción de iniciación al rol y una soberbia presentación y componentes. Es interesante el anuncio de la publicación en castellano de uno de los bombazos de FASA: Battletech. Diseños Orbitales ha decidido embarcarse en esta empresa y anuncia la edición de toda la serie Battletech, incluido el juego de rol Mechwarrior. En su stand se podían ver algunos de los espectaculares "Tech" de plomo disponibles para este juego al igual que las novelas que han tomado como referente este juego, las cuales también serán traducidas. Creo que durante el 90 mucho gente empezará a desemplovar sus recuerdos de Mazinger Z. Diseños Orbitales seguirá suministrando material para Traveller. Como más destacable, la ampliación de su línea de figuras de plomo que ya incluye tres referencias: aventureros con traje de vacio, aventureros normales y tropas de combate. Hablando de plomo, Juegos sin Fronteras también estaba presente en Valencia con un stand atiborrado de vitrinas en las que se exhibían todas las series de figuras que importa esta firma, de sobras conocidas por los buenos aficionados.

Napoleon's Battles



Ya puede ser encontrado en las estanterias de las tiendas Napoleon's Battles, una nueva aportación al wargame napoleónico con figuras. Avalon Hill realiza con este juego su primera incursión en el mundo de las figuras. El juego permite reproducir todas las grandes acciones del periodo comprendido entre 1792-1815. El juego viene dividido en tres libros. En el primero se encuentran explicaciones históricas e información sobre uniformes, tácticas, formaciones,etc. El segundo es un libro de escenarios que incluye los datos necesarios para reproducir 8 grandes batallas, entre ellas Marengo, Eylau, Auerstadt, Talavera, Borodino y Waterloo, o diseñar nuevos escenarios. El último libro son las reglas propiamente dichas, divididas en básicas, avanzadas y opcionales. La escala del juego es 1/120 para la infanteria y 1/80 para la caballeria. Como detalle final, Avalon Hill incluye 186 fichas troqueladas con vistas aereas de unidades de combate para empezar a jugar mientras reclutamos nuestros ejércitos de plomo.

¡A las barricadas!

Bienvenido a las calles de Stalingrado. Ese gran complejo de edificios que se alza frente a vosotros es la fábrica Barricadas Rojas. Bucólica vista bajo el plomizo cielo cargado de humo y polvo. Impresión única las llamas de los incendios que rodean los edificios. Viajen con nosotros a ese laberinto de escombros y ASL tendrá una nueva dimensión para todos vosotros. Red Barricades es el primer módulo histórico para ASL. 2 tableros representan la famosa fábrica y sus alrededores (sólo el complejo fabril ocupa un área de 31 x 16 hexágonos). Aparecen también armas nuevas: el lanzador Molotov y el cañón de asalto STUG 33B; y un nuevo capítulo, el 0, para añadir a vuestro flamante ASL especialmente dedicado a reglas sobre combate urbano. Red Barricades incluye por primera vez en los escenarios ASL un nuevo factor, hay que pensar en las condiciones de victoria que se pueden obtener mañana y no sólo en las logradas hoy ya que las unidades supervivientes y las posiciones conquistadas se mantienen para el siguiente escenario.



RANKING

JUEGOS DE ROL
Puntos otorgados: 2.680; Juegos puntuados: 22

1º. El Señor de los Anillos: 687 =; 2º. La Llamada de Cthulhu: 610 =; 3º. Runequest 377 =; 4º. AD KD: 289 +; 5º Traveller 230 –; 6º Star Wars: 221 =; 7º. Paranoia 100 =; 8º. Dungerns & Orazons 8 =; 9º. Megatraveller 60 +; 10º. Warhammer 48 +

Aun no se como se me ocurrió deciros en el último ranking que La Llamada de Cthulhu habia perdido puntos, ya veo que lo habeis tomado como una provocación y os habeis lanzado a apoyarlo subiendo asi 200 puntos. Otro subidón es el de AD & D que dobla su puntuación y se coloca en 4º lugar sobrepasando a Travelver con gran sorpresa por mi parte, aunque de todos modos los 60 puntos alcanzados y Megratravelver. Tienen bastante que ver con el asunto. Pero tranquilos con las novedades que vienen ya podeis afilar los lápices, va ha estallar la guerra y las sorpresas estaran al orden del día.

JUEGOS TEMÁTICOS
Puntos otorcados: 2.116; Juegos puntuados: 45

1º. Trivial Pursuit 334 +; 2º. Pictionary: 300 +; 3º. Civilización: 204 –; 4º. Blood Bowl: 170 =; 5º Scrabble: 114 +; 6º. Machiavelli: 88 –; 7º. Stratego: 64 +; 8º. Junta: 60 –; 9º. Circus Maxmus 58 +; 10º. Movies: 48 +.

Se nota obviamente la influencia navideña en el ranking de temáticos, en general todos los juegos han recibido más puntos (800 puntos más que en el ranking anterior) la epoca navideña parece invitar más a los juegos familiares y sino explicarme porque el Trivial triplica su puntuación y el Pictionary sexplica sus puntos. Podeis pensar con razón que la mezcolanza de tipos de juegos que se incluyen en los temáticos es excesivo (Diplomáticos, deportivos, económicos, captura, etc.) pero hoy por hoy hay estas variables no permiten hacer con cierto rigor rankings de ellos. Los ue jugais a Blood Bowl o al Junz sois los mismos que jugais a rol y a wargames y se parece tanto un Blood Bawl o un Pictionary como un Trivial a un Sgoal Leader, pero tiempo al tiempo, llegara el día que podremos ser más exigentes hastan entonces paciencia.

WARGAMES
Puntos otorgados: 962; Juegos puntuados: 32

1º. ASL 152 +; 2º. Third Reich 115 –; 3º Fiat Top 92 =; 4º Savad Leader 85 –; 5º. Platoon: 62 +; 6º. Russian Front: 48 +; 7º. Russian CPG: 48 +; 8º. Serie Europa 38 –; 9º. Gettyburg: 36 +; 10º. Air Force: 30 –.

Paz por Navidad silenciando los cañones, menos valor a los rargames en este ranking. La sorpres nos la da el cambio de corona, ASL consigue por primera vez un TOP, felicidades (a proposito alguien juega con cierta regularidad el ASL). Llegan Platoon, Gernsbur y Russian Front dejandonos esta vez Ambusm, Tac Air y Air & Armar de todos modos todos ellos son viejos conocidos y entran y salen del ranking de forma un tanto cíclica.

Nota: En el ranking anterior os anunciamos algunos cambios que aun no hemos realizado pero ahora si que estamos en ello y para el próximo LIDER serán tangibles. Entre otras cosas analizaremos las bases del muestreo; es decir, número de valores, fuentes consultadas, etc. Sirva todo ello para dar más rigor a este apartado y siempre con vuestro apoyo "or course".

1os ENCUENTROS DE JUEGOS DE SIMULACION DE MADRID

E.N.J.U.S.I.M.

PATROCINA: AYUNTAMIENTO DE MADRID - JOC INTERNACIONAL
ORGANIZA: CLUB HEROE

DIAS: 20, 21 Y 22 DE Abril
LUGAR: Centro Cultural Nicolás Salmerón C/ Mantuano, 51

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

VIERNES 20:

18.00 – Inauguración y presentación de los Encuentros.
Apertura de inscripciones para los campeonatos oficiales y partidas de los clubs.
19.30 – Proyección en el salón de actos de la película **El Señor de los Anillos.**
21.30 – Fin de actividades.

SABADO 21:

10.00 – Apertura e inscripciones.
10.30 – Comienzo de los campeonatos oficiales.
12.00 – Mesa redonda de Másters de rol.
16.00 – Continuación de los campeonatos oficiales.
17.00 – Conferencia sobre figuras y el periódico Napoleónico.
21.30 – Fin de actividades y cena de afición.

DOMINGO 22:

10.00 – Apertura.
10.30 – Finales de los campeonatos oficiales.
12.00 – Conferencia sobre tácticas en los juegos.
18.00 – Entrega de premios y clausura de los encuentros.

CAMPEONATOS OFICIALES

El Señor de los Anillos: Patrocina JOC Internacional.
Civilización: Patrocina JOC Internacional.
Blood Bowl: Patrocina Arte 9.
Advanced Dungeons & Dragons: Patrocina Arte 9.
Concurso de pintura de figuras: Patrocina Ave Fenix.

ACTIVIDADES DE LOS CLUBS

Dragón: Partida de Squad Leader "Ciego" y partidas de exhibición de figuras con ordenador.

Cimio: Partidas de Warhammer, Warhammmer 40.000, Space Marine, Space Hulk y Hero Quest.

Flumer Dwarf: Partida de Rune Quest y James Bond.

Héroe: Partida de Wooden Ships & Iron Men, Kings & Things, La llamada de Cthulhu y Marvel Superhéroes.

Demostración y exhibición de **Star Wars, La Guerra de las Galaxias, el juego de rol** por Xavier Salvador, traductor de la versión en castellano.

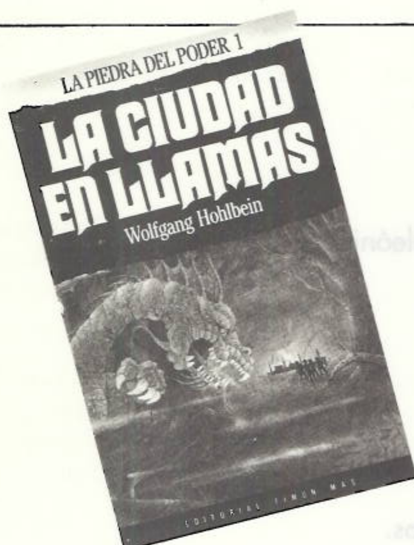
FANTÁSTICAS NOVEDADES

LA TORRE NEGRA



La Mazmorra es el primer volumen de **La Torre Negra**, una hexalogía de narrativa fantástica desbordante de imaginación en la que, por encima de todo, reina el Misterio.

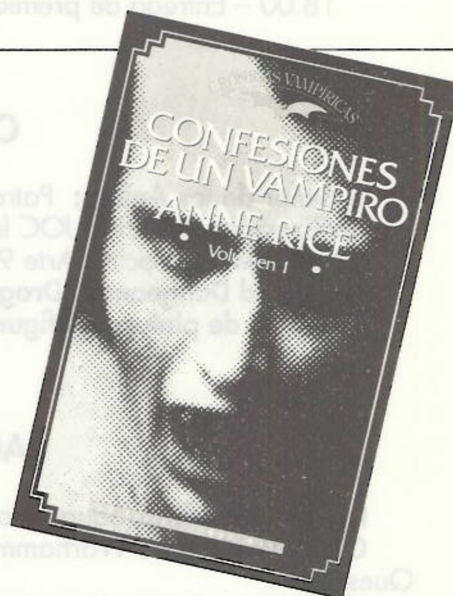
A lo largo de la narración, se produce una alucinante trasposición de tiempo y espacio, entrecruzándose épocas muy dispares.



LA PIEDRA DEL PODER

La ciudad en llamas es el primer volumen de la trilogía **La piedra del poder**, una serie de exuberante fantasía, obra del autor alemán Wolfgang Hohlbein, en la que se narra el incendio de Combat, ciudad que ardía sin cesar en castigo al desacato de sus habitantes a los dioses. En ella se hallaba oculta la piedra que confería un poder desconocido y absoluto a quien la poseyera.

CRÓNICAS VAMPÍRICAS



Por primera vez en la historia, un auténtico vampiro confía sus más íntimos secretos.

Confesiones de un vampiro es el primer título de una innovadora trilogía, **Crónicas vampíricas**, que confirió a su autora, Anne Rice, una merecida fama por su inmejorable estilo dentro del género de novela gótica de terror fantástico.

EDITORIAL TIMUN MAS

Castillejos, 294 - 08025 Barcelona   Tel: 347 72 33 - Fax: 235 74 70

Recién vuelto de mi amada Rusia veo mi humilde guarida repleta de misivas, notas, cartas, mensajes y demás epistolario. Esta claro que los humanoides no piensan darme tregua ni descanso para reaclimatarme a esta torrida y reseca península después de mis experiencias en los frios y helados ambientes de los Urales. ¡Felones, alimañas inmundas, bestezuelas vagamente antropomórficas!. Mucho darme la lata aquí pero a ninguna se os ha ocurrido escribirme a mi retiro vacacional. Sois unos roñicas total por unos pocos sellos de más. Seguro que seriais capaces de cobrar alquiler a vuestro mejor amigo pasarle vuestra two-handed sword en una situación comprometida. Bien, hablando de chatarreria medieval, tengo entre mis zarpas la siguiente pregunta:

¿Cuando va a traducir al castallenо Joc Internacional el "Experto D&D"? D.M.C. (Madrid).

Verás, bastante pinta dugeon tiene el almacén de Joc Internacional como para encima pedirles que se metan en el embolao del D&D. El D&D es un juego quemado en España debido a la traducción que de él realizó Dalmau en su día. Desde hace unos dos años circulan insistentes rumores sobre una próxima edición en castellano de susodicho juego, sin especificar si será la versión básica, avanzada, experta, inmortal, inepta o vete a saber cual. Este año el rumor era más fuerte que nunca pero portavoces de Borras han vuelto a negarlo todo durante la Feria del Juguete recientemente celebrada, aunque es muy probable que algun día acabe publicandose algo del D&D en cristiano. Mientras tanto chico sigue tirando de tus habilidades en lenguas barbáricas. Pero si te sirve de ayuda, diles a tus amigos y a tu master particular que el Orco Francis te ha regalado un spell infalible e inapelable para interpretar acertadamente cualquier duda o ambiguedad que pueda surgiros al leer las reglas en idioma extranjero.

¿Cómo son el Empire in Arms y el Imperium Romanum II? I.C. (San Sebastian).

Me haces tantas preguntas sobre estos dos juegos que, de hecho, me pides una ficha técnica de ambos. El Empire in Arms tiene no uno sino dos tableros de 89 por 63'5 cm. lo cual justificaria que AH introdujese una nota en la caja recomendando el juego solo para personas con casas a lo chalet de la Preysler. El número de fichas no es pequeño 1008 para ser exactos, lo cual no es ningun record pero no está mal. En cuanto a si las fichas representan unidades específicas o puntos de fuerza, la verdad es que Empire in Arms utiliza una mezcla de ambas cosas o, dicho de otra manera, hay dos tipos de fichas de combate. Uno son los cuerpos de ejército que solo sirven como contenedores de puntos de fuerza y otro son los puntos de fuerza , cada uno de los cuales equivale a mil hombres. La diferencia de este sistema con el de otros juegos, por ejemplo, "The Civil War" es que las unidades que no están encuadradas en un cuerpo sólo forman guarniciones y no pueden mover a no ser que sean absorvidas por un cuerpo. La única excepción son las guerrillas, los friekcorps y los cósacos. En cuanto al Imperium Romanum, las medidas de su tablero son algo más discretas 129'5 por 56 cm., aunque tampoco es un juego de bolsillo. La marca que lo comercializa es West End Games y su precio en EEUU es de 30 dólares aunque en España anda por las 6000-7000 pesetas. Por ese precio tendras 800 bonitas fichas que representan a groso modo de 5000 a 6000 hombres. Hay fichas de diferentes tipos: infanteria, caballeria, caballeria pesada, auxiliares, flotas, etc. El juego recoge 700 años de la historia de Europa y de la Cuenca Mediterránea. En esos siete siglos, imperios crecieron y se hundieron, entre ellos el romano. Las fichas tienen diferentes colores y se reparten según los escenarios entre las diferentes naciones en juego. El número de imperios, civilizaciones y pueblos presentes es enorme, desde galos y hunos a sasanidas y egipcios pasando por los inevitables romanos.

Desafios

* Grupo de Santa Cruz de Tenerife desea contactar con jugadores y masters de RQ, la Llamada de Cthulhu y El Señor de los Anillos. Interesados llamar al 273293 y preguntar por Enrique.

* Somos dos superlocos del SL/ASL y en los lugares en que vivimos no encontramos contrincantes con los que disfrutar de nuestro juego favorito. Por ello se nos ha ocurrido hacer un llamamiento a todos aquellos aficionados que por avatares del destino y la geografia se ven obligados a jugar al SL en versión "solanas". Nuestra intención es formar un listado de nombres, direcciones y teléfonos para poder contactar mutuamente y poder comentar reglas, escenarios; y si es posible el acercamiento físico, organizar partidas o jornadas dedicadas exclusivamente al SL/ASL. Puede que esto acabe en la formación de un club, pero inicialmente solo pretendemos facilitar el contacto entre jugadores solitarios que no saben cual de sus vecinos le pega también al SL. Los interesados en esta iniciativa deberán ponerse en contacto con Fernando Castañeda, C/ Menéndez Pelayo, 113-A, 1º B, Santander 39006 ó con José A. Heras Galindo, C/ Santa Barbara, 72, 2º Derecha, Corella 31591 (Navarra).

Mercadillo

* Interesa comprar Down with King. Telefonear al 235-20-39 de Barcelona y preguntar por Javier Alarcón o escribir a C/ Viñals, 16-18, Entlo. 1ª.

* Compro Air Assault on Crete de AH. LLamar a Santiago (91) 254-12-11 o escibir a Santiago Antoñanzas Mejia, Avda. de la Reina Vicoria, 47 Madrid 28003.

* Se compran juegos de guerra de NAC (El último puente, Frente del Pacífico, La caida del Imperio Romano, Las últimas batallas de Napoleón) y de IT (Odysea y Tablin). Contactar con Marco Antonio Cortés C/. Sicilia, 216, 5º 2ª, Barcelona 08013. ■

(...) el avatar de Nyarlathotep se dirigía amenazador contra el grupo de investigadores quienes, habiendo agotado todos los proyectiles de 75 mm de su cañón anticarro sin conseguir ni siquiera magullar a la horrible forma de esfinge de unos 75 m de largo por 25 de ancho, se acurrucaban inermes contra el muro bajo que rodeaba a una de las pirámides toltecas. En aquél momento, Jonathan Wilson se acordó de un pasaje leido en un oscuro tomo de conocimientos arcanos y, extrayendo del bolsillo lápiz y papel, dibujó raudo un Símbolo arcano que enarboló desafiante contra la mole asesina, al tiempo que gritaba: "¡Aléjate! ¡Por el poder del Símbolo arcano te ordeno que nos dejes en paz!" El monstruo dudó por unos breves segundos, y un aullido de desesperación surgió de sus deformes labios. Acto seguido, giró sobre sus terroríficas garras traseras, y se alejó del lugar, no sin antes aplastar al grupo de aventureros con la parte superior de la pirámide, de unas tres toneladas de peso, que arrancó como al descuido con su enorme cola. Tras izar con una grua las enormes piedras, los equipos de rescate retiraron los restos destrozados de los investigadores, notando con estupor que los cinco habían resultado hechos puré, a excepción de una pequeña marca en la cara, en forma de estrella de cinco puntas con una pupila ardiente en su interior, que permitió la identificación correcta de cada cadáver.

Buenos días, hermanos espirituales de la oscuridad. Os preguntaréis a qué obedece semejante introducción. Pues bien, a partir de ahora me propongo responder a alguna de las consultas mediante un ejemplo interpretativo, a fin de crear ambiente. Esta consulta pertenecía a **Manuel Mata** de Madrid, quien quería saber si el Símbolo arcano es una especie de chollo, que sirve tanto para un fregado como para un barrido. Respuesta: No. Como ya he explicado en otras ocasiones, su uso es muy limitado, y el guardián no debe permitir que se utilice como chaleco antimonstruos, o *deus ex machina* para solucionar todos los problemas de los investigadores. Cuando quien intervenga sea un monstruo mayor, un dios o similar, lo que mejor resultado da es correr todo lo posible.

Quiero hacer mención a que, por lo general, todas las consultas enviadas a LIDER, Joc Internacional, o a mí personalmente, serán siempre respondidas a través de las páginas de la revista, puesto que no disponemos de tiempo para responder personalmente a la gente que nos escribe (aunque leemos todas y cada una de vuestras cartas, y os damos las más efusivas gracias por vuestro interés y colaboración). Y ya que entramos en cuestiones de forma, quiero declarar que la carta de **Diego Martín**, de Madrid, y sus amigos/clarisas de Segovia, ha sido cuidadosamente depositada en el archivo vertical (papelera), adonde irán a parar también todas las cartas que contengan insultos o incontinencias verbales. El mismo destino ha sufrido la carta de **Guillermo Escolar** 'et al', de Madrid, y por los mismos motivos.

Abel Santano, de Vivero (Palma de Mallorca) ha entendido mal la parte de las reglas que habla de los subfusiles Thompson (página 113). El cargador tiene 20 balas, que se pueden disparar una a una o en ráfaga. Cada una de las balas (del .45) hace 1D10+2 puntos de daño, y lo único que cabe discernir es cuántos disparos se efectúan y la probabilidad de acertar, que aumenta si se utiliza el arma en ráfaga. Te recomiendo que leas de nuevo el párrafo en cuestión y el ejemplo que le sigue, y verás cómo está bastante claro.

Otra consulta hace referencia a las *recortadas*, y aquí sí que tienes parte de razón. Una de las erratas de la primera edición afectó a la ordenación de la tabla de la página 21, y el tema no quedaba muy claro. De entrada, el 100 que hay debajo de resistencia es lo que cuesta, 100 $. La resistencia será la misma que la escopeta original (del 20 o del 12 que se recortó), al igual que los tiros por asalto, el daño y la probabilidad base. Yo no sé si has entendido bien que si coges una escopeta del 12 y recortas el cañón, tienes una *recortada* del 12, con unas características generales similares a la escopeta original, excepto el alcance máximo y el daño, y lo mismo con una del 20. Por otra parte, creo haber dicho en alguna otra ocasión que recargar cualquier arma de fuego cuesta un asalto completo. La cadencia de fuego depende del tipo de arma: Si tienes una escopeta de 2 cañones, puedes disparar uno de ellos y reservarte el segundo para más adelante, o dispararlos a la vez, con lo que se precisarán dos tiradas de impacto en lugar de una, calculándose el daño por separado.

En cuanto a tu petición de publicar modelos de coches de los años 20, con características, etc., es una de las cosas nuevas que aparecen en la 4ª edición americana (recién aparecida) del juego, y estamos estudiando cómo añadirla.

Por último, las armas blancas *no* sufren daño alguno cuando se utilizan, por lo que no procede quitarles puntos de resistencia según el daño inflingido.

Carlos Martínez, de Madrid, me expone una situación interesante: ¿Qué sucede cuando los jugadores, bien por haber ejercido de guardián o bien por llevar mucho tiempo jugando, conocen prácticamente todos los monstruos, con todo y sus puntos débiles? La solución que él propone es correcta; se puede cambiar la descripción, se puede impedir que vean los dibujos, y yo aún voy más lejos: Se pueden cambiar las caracterís-ticas. ¿Te imaginas un Gul con 50 PV y FUE 30? ¿O un hongo de Yuggoth que pudiera hacerse invisible a voluntad? Ya sabes, ¡a inventar!

Guillermo Díaz, de Madrid, quiere



saber acerca de las pérdidas y ganancias de COR, por lo que revisaremos un poco el tema con un ejemplo.

Wilbur, intrépido (aunque novato) investigador, recién creado para el juego, tiene POD 15 por lo que su COR inicial es 75. El jugador que le controla no puede intentar que aumente su COR mediante el psicoanálisis puesto que, si bien su máximo teórico podría ser 100, al tener Mitos 0, su tope es PODx5, es decir 75. Supongamos ahora que Wilbur interviene en una aventura en la que, debido a una combinación inexplicable de suerte e ingenio, no pierde COR, y además se las ingenia para aumentar su POD a 16 y obtener 15 puntos de Mitos. Si la recompensa por llevar a buen puerto la aventura fuera de 3 puntos, aumentaría a COR 78 y podría llegar hasta 80 sometiéndose a Psicoanálisis. Si, de alguna manera, pudiera seguir aumentando su POD hasta 18, su COR máxima no sería 90 (PODx5) sino 85 (100 menos sus Mitos). Vamos a pensar que lo hace y ya le tenemos con COR 85. Supongamos ahora que en la siguiente aventura pierde 3 puntos de POD (total 15) y 6 de COR (total 79), adquiriendo a cambio 22 puntos de Mitos (para un total de 37). Pues bien, como quiera que 100 menos 37 es 63, ésa sería su COR y no 79, puesto que a la hora de computar los totales, siempre rige el máximo más bajo.

Dando el tema de la COR por cerrado, vamos a otra pregunta. El porcentaje básico de Vaciar bolsillos es un 5%, y el de Abrir cerraduras no existe (formaba parte del *Companion* original y se eliminó en la tercera edición inglesa), pero para ello se utiliza el de Mecánica, que es un 20%.

A fin de poder aumentar los porcentajes respectivos, Teología, Grafología y Navegación son habilidades que dependen de la INT. Manejar botes, Mecánica y Vela dependen de la DES, y Correr es una habilidad nueva que fue descrita en LIDER 11, y que depende básicamente de la edad del personaje. Como decía yo entonces, entre 16 y 25 años la base es 10, entre 26 y 35, 8, entre 36 y 45, 6, y así sucesivamente. Se multiplica la base por 5 y ese es el % inicial.

De momento no creemos oportuno sacar una hoja de personaje nueva y modificada para incluir las nuevas habilidades, puesto que en la actual aún hay líneas en blanco para utilizar.

La regla del K.O. automático consiste en que, en un ataque con objeto contundente que ocasione daño, se tira resistencia del daño sufrido contra los puntos de vida de la víctima. Si ésta pierde la tirada, cae inconsciente.

En cuanto al diseño de una bomba (incendiaria) india, piensa en una mochila sulfatadora, de las de bronce, con lanza y manubrio. Se llena la mochila de gasolina, se rocía al monstruo a distancia y luego se enciende con una bengala, encendendor, tea o antorcha. Y hablando de bengalas, ¡no me digas que nunca has utilizado una y que no sabes cómo es! Se trata de un palito de unos 30 cm de longitud, que tiene los 20 cm superiores (como un polo) recubiertos de un producto químico que al encenderse arde sin llama, emitiendo una luz blanca e intensa. Una pistola de señales es como un revólver de cañón corto y muy grueso. Dispara cartuchos especiales que, en síntesis, ponen una bengala a unos 50 m de altura, que cae lentamente después. A efectos prácticos, la luz de una pistola de señales dura 2 asaltos, a contar desde el siguiente al del disparo, y la de una bengala 10.

Más temas de alumbrado: Una antorcha dura un cuarto de hora, una lámpara de queroseno unas 2-3 horas y una linterna de bolsillo una hora aproximadamente.

Rápidamente y para acabar:

Las (¡Ay de mí, excesivas!) erratas de *Solo contra el Wendigo* se publicaron en LIDER 11.

No tenemos previsto editar fichas con las nuevas habilidades (Manejo de botes, etc) porque cualquiera con un poco de sentido común se las puede inventar en un momento. El *Cthulhu now* permitirá jugar en la época moderna, para lo cual se ajustan las características a lo que puede saber un personaje de nuestra era, se proporcionan artículos de fondo para situar el tema de los investigadores de lo oculto en la sociedad actual, nuevas habilidades, nueva hoja de personaje, toda una sección dedicada al armamento moderno, con todo y dibujitos, y unas reglas opcionales para situación de impactos, además de cuatro módulos. Fecha prevista de publicación, finales de 1991 (como comprenderás, el precio no lo podemos calcular con tanta antelación, pero tú ve ahorrando).

En las diversas traducciones al castellano de la obra lovecraftiana se alternan las buenas (como las de Francisco Torres Oliver) con otras menos buenas a cargo de otra gente, y al no seguirse un criterio unificado, hay incongruencias. Como quiera que sería demasiado largo enumerarlas aquí, suponed que lo más estándar son las interpretaciones que dimos en el libro de reglas (ver página 37 y sucesivas). ■

RIIIIIIIIIIIIIING RIIIIIINNNNNNNNNNG

Cthulhu: ¿OIGA? ¿OIGA?

[Música de fondo:] ¡N'gai, ngai, Shub-Niggurath, Nyarlathotep, N'gai, N'gai, N'gai, N'gai, Shub-Niggurath, Nyarlathotep!

C.: ¿A VER? ¿A VEEEER?

Voz espectral: Habla el contestador automático de *Las llamadas de Cthulhu*. En este momento no estoy en la celda, porque hoy toca terapia de grupo. Si desea dejar algún mensaje, espere a oir la señal. Muchas gracias. (...). PIIIIIIIIIIIIIIIII.

C.: OYE, ESTE, SOY YO. QUE HE RECIBIDO EL DISCO DE LOS **N'GAI N'GAI** QUE ME ENVIASTE Y ESTA MUY BIEN. LLAMAME CUANDO VUELVAS QUE TENEMOS QUE DISCUTIR UN TEMA. GRACIAS.

[Media hora más tarde]

RIIIING. RIIIIING.

Telefonista: Ciudad perdida de R'lyeh, ¿dígameeeeeeee?

Yo: Conchi, ponme con EL.

T.: Un momento, Jordi, que me parece que no está.

Y.: ¿Cómo no va estar, si me ha dejado un mensaje en el contestador para que le llame?

T.: Pues yo le he visto salir. A ver un momento.

[5 minutos más tarde]

C.: ¿OIGA?

Y.: Soy yo. ¿Qué querías?

C.: SI OYE, ¿COMO LLEVAS LA PROGRAMACION DEL 90? ¡TENGO QUEJAS MUY SERIAS!

Y.: Pues no sé de qué se quejan: *Las sombras de Yog-Sothoth* están ya entregadas y maquetándose, con la primera correción hecha. Estoy dándole a la traducción de *El rastro de Tsathogghua* que calculo acabar de aquí a poco, y después me meto con *Solo contra la oscuridad*. ¿Qué más quieres?

C.: SIN EMBARGO, ME HA DICHO EL EDITOR QUE LE HAS ALARGADO LOS PLAZOS PARA LOS LIBROS DEL SEGUNDO SEMESTRE.

Y.: Elemental, ¡porque me daba el mismo tiempo para traducir un libro de 64 páginas que otro de 145! ¿Qué quiere, que corramos y que la traducción de *Las tierras del sueño* quede tan lucida como la de *Solo contra el Wendigo*, en la que batimos el récord de erratas por página?

C.: NO, NO, EN ABSOLUTO, ¿PERO NO PUEDES IR MAS DEPRISA?

Y.: Podría, si no me dedicara más que a ésto, pero da la casualidad de que trabajo 8 horas al día en el departamento de Marketing del manicomio, como jefe de producto de electroshocks y otros tratamientos agresivos, y en este momento estamos preparando la campaña de promociones de esta primavera-verano: "Si contrata Vd. un abono de 10 electroshocks, le regalamos una sesión de ducha escocesa", y como comprenderás, tengo un faenón. Además, pasado mañana me voy a una feria que hay en Düsseldorf, de artículos para psiquiátricos, a ver si cambio el diseño de las camisas de fuerza, que se ha quedado anticuado.

C.: ¿Y PAGAN BIEN?

Y.: Baste decirte que en lo que va de año me he cambiado ya dos veces de coche.

C.: OYE, ¿Y NO HABRIA NADA PARA MI?

Y.: Tengo pensado algo que requeriría ir a los mares del Sur, y entonces te podría fichar como 'consulting', pero me han de aprobar el presupuesto.

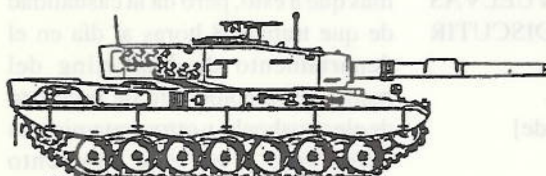
C.: PUES NADA, NADA. SIGUE EN ELLO QUE ES DE LO MAS INTERESANTE.

Y.: ¡Hala, abur ■



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

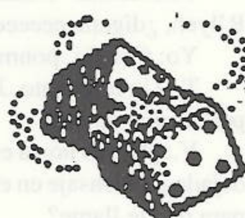


ESPECIALIZACION EN JUEGOS DE SOBREMESA Y PUZZLES WARGAMES

TEMATICOS

SIMULACION

ROL ...





2 TIENDAS

* Gran Via Corts Catalanes, 519 - 08015 Barcelona - Tel.: 245 67 50

* Bulevard Rosa PEDRALBES, Local nº 16 - Diagonal, 609-615
08028 BARCELONA Tel.: 419 06 74

EN



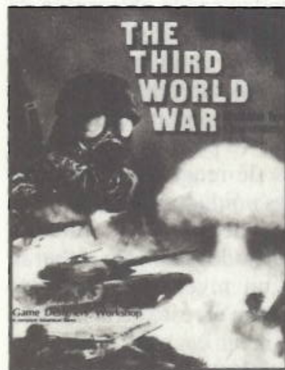
DE 10 A 8,30 H.
ININTERRUMPIDAMENTE

SERIE THIRD WORLD WAR

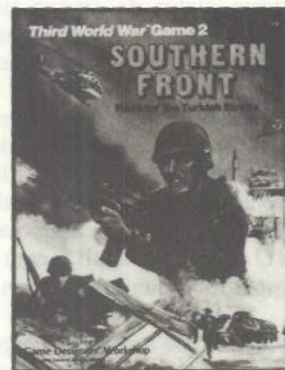
LA OTRA EUROPA DE GDW

POR JAVIER HOYOS.

El espectro de una Tercera Guerra Mundial con escenario en Europa parece ir desvaneciendose ante el actual clima de distensión. Algunos opinan que la Tercera Guerra Mundial ya se ha luchado y ganado, de manera incruenta, en forma de Guerra Fria. Otros afirman que la próxima gran guerra mundial tendrá como protagonistas enfrentados al mundo rico contra el mundo pobre.







Sea como sea, este tema ha generado interesantes intentos de simulación en el mundo del wargame. Uno de los más logrados ejemplos es la serie Third World War de GDW.

Sobre la Tercera Guerra Mundial existen una buena docena de títulos accesibles en nuestro país. Muchos tocan la cuestión desde una perspectiva táctica -MBT o Fire Team- y otros desde el punto de vista operacional pero abarcando sólo determinadas zonas geográficas - Air & Armor o Tac Air-. Sin embargo, la globalidad de un conflicto OTAN-Pacto de Varsovia en Europa únicamente se encuentra en la serie Third World War.

GDW diseñó una serie de tres juegos que abarcaría cada uno de los principales frentes de combate. El primero, aparecido en 1983, se titulaba "Battle for Germany", aludiendo bien a las claras al AFCENT de la OTAN. Al año siguiente se comercializó "Southern Front" que trasladaba la acción al flanco sur de la OTAN, el AFSOUTH. En l985 le toco el turno al flanco norte - AFNORTH - y "Artic Front" cerró la serie. Un propietario de toda la serie se encontraría ante un "pequeño" monstruo de 7 tableros que invade una superficie de 5 metros cuadrados sobre la que se tienen que trasegar 1080 fichas y marcadores. Al igual que la serie Europa, cada juego es jugable individualmente - lo cual simplifica mucho las cosas - o en conjunto.

Todos los componentes de la serie siguen las páutas de calidad típicas de GDW. Los tableros son de papel con el mismo diseño de terreno que la serie Europa. Las fichas son clásicas, representando los diferentes tipos de unidades mediente simbologia OTAN. Los libretos de reglas son cortos -16 páginas- y las reglas sintéticas y muy claras. Cada juego viene complementado con otro pequeño cuadernillo de notas del diseñador y notas para el jugador. Son especialmente interesantes las primeras porque en ellas podemos encontrar, entre otras cosas, unos cuadros sinópticos donde se nos explica como se han definido los valores de combate y defensa de las unidades de los diferentes ejércitos. Una auténtica perla para los interesados en los conceptos de diseño y simulación que hay detrás de sus juegos. Cada juego consta, por último, de un suplemento con las adaptaciones a realizar cuando se juega en modo "campaña", es decir, con los tres juegos ensamblados.

Ya dentro del juego, las escalas son de 45 Km. por hexágono y una semana por turno. La simulación es operacional a nivel de división aunque también se ve algún regimiento o brigada. Las unidades aéreas representan 100 aviones cada una.

Las diferentes unidades terrestres han sido divididas en cuatro grandes clases en función a su movilidad: aeromóviles, mecanizadas, motorizadas y a pie. Esta clasificación tiene como efecto definir las capacidades de movimiento de cada ficha ya que todas tienen 6 puntos de movimiento pero a unas les cuesta más que a otras desplazarse de un hexágono a otro. El juego dispone de 21 tipos diferentes de unidades, desde los habituales blindados hasta los comandos, pasando por los esquiadores o los helicópteros de ataque.

El sistema de juego es bastante tradicional aunque incorpora algunas ideas bastante originales. La fase del jugador del Pacto va primero -en asunción de su papel de agresor- y consta de dos impulsos. En el primero mueven y combaten todas las unidades que se deseé y en el segundo sólo aquellas unidades que no esten en zona de control, simulando la operación de ruptura y explotación mediante escalones tipificada en los manuales de guerra soviéticos. Sin embargo entre uno y otro impulso se intercala un impulso de reserva de la OTAN por el cual las unidades de este bando que no se hallen en zona de control pueden mover y atacar. Nos encontramos así ante el clásico contraataque "tapabrechas" realizado por las reservas que junto con la defensa en profundidad eran los puntales de la estrategia defensiva de la OTAN hasta el advenimiento de la doctrina FOFA y el programa "Assault Breaker". En la fase de la OTAN también hay dos impulsos con la diferencia de que en ambos pueden mover y atacar todas las unidades que se quiera, esten o no en zona de control, lo cual otorga una apreciable ventaja al defensor. Así pues, los turnos tienden a ser relativamente largos ya que en ellos se desarrollan realmente 5 impulsos en vez de los normales en otros juegos.

Las fichas tienen tres factores impresos, el de ataque, el de defensa y el de calidad. Este último tiene una importancia capital en el juego. Hay muchos niveles de calidad, el nivel 9 para las unidades de comandos, el nivel 7 para las unidades norteamericanas, el nivel 6 para las divisiones de primera categoria soviéticas, o el nivel 4 para las unidades territoriales. Las diferencias de calidad entre unidades enfrentadas se traducen en sensibles modificaciones de la relación de combate a favor del bando

con calidad más alta. Otro aspecto destacable del factor de calidad de las unidades es que las perdidas no se contabilizan por pasos o por reducciones de los factores de combate sino por disminuciones progresivas de la calidad. Cuando se llega a calidad 0 la unidad es eliminada.

En el aire, cada ficha reune casi todas las capacidades de los modernos aviones de combate, a saber; valor de superioridad aerea, valor de ataque a tierra, valor de ataque (interdicción), capacidad nuclear, capacidad todo tiempo, alcance y grado de disponibilidad. La serie Third World War pone en manos del jugador las herramientas necesarias para que pueda dirigir y planificar la guerra aerea que mejor le plazca, huyendo de abstracciones tales como las tablas de puntos de apoyo aereo del *NATO* de VG. La batalla aerea y aerotáctica están totalmente en manos del jugador.

La serie Third World War es también uno de los pocos juegos existentes en nuestro país que trata el tema de la guerra nuclear táctica y la escalada nuclear de forma aceptable. Las reglas nucleares son opcionales pero están para ser usadas si asi se desea. Volviendo al ejemplo del *NATO* , sus reglas nucleares están mal diseñadas aparte de estar previstas para disuadir a cualquier jugador de su uso -el declarante de la utilización de armas nucleares ha de superar una tirada al 50%, si se falla no sólo no se pueden utilizar armas nucleares sino que se pierde la partida automáticamente ya que se supone que ocurre una escalada a conflicto atómico global-. GDW advierte del brutal impacto que la utilización del arma nuclear tiene en el desarrollo de una partida, pero pone a disposición del jugador un muy interesante paquete de reglas que simulan desde las capacidades nucleares de las divisiones modernas hasta el intercambio estratégico selectivo.

Tres frentes para una guerra

GDW situa el choque entre los bloques militares europeos en la década de los 90. Los tres juegos se pueden jugar por separado sin problemas aunque lo más brillante y espectacular es ensamblarlos.

Centroeuropa es el escenario del combate supertecnificado por excelencia, la mejor calidad, las mejores armas y la mayor masa de combatientes se dan cita allí. Las bazas principales de la OTAN son su aplastante y demoledor poder aerotáctico -el cual se ve incrementado por la consecución de la superioridad aerea en los primeros turnos - y las supervaloradas unidades terrestres de la Alianza Atlántica. Las unidades USA parecen especialmente exageradas en sus valores de combate, pero tampoco se escapan de este "engorde" las unidades del Bundeswehr aleman y del BAOR británico. Este ejemplo es revelador: los valores de ataque-defensa-calidad de la 1ª División Acorazada USA son respectivamente 15-15-7 mientras que la 6ª División Acorazada de la Guardia soviética luce unos valores 12-9-6 para los mismos parametros. ¿significativo, no?.

Los soviéticos, además, se encuentran límitados por la obligación de mantener la integridad órganica de sus Ejércitos (mezclar en el mismo hexágono unidades de diferentes Ejércitos reduce la capacidad de apilamiento de ese hexágono de 10 puntos a 7) y por las penalizaciones de reagrupamiento que impiden que las unidades que acumulan varios niveles de desgaste puedan eliminarlos del todo, siempre deberan quedarse con un nivel 1 de desgaste como mínimo para el resto de la partida. De este modo, la tan cacareada superioridad militar del Pacto de Varsovia no se ve por ninguna parte.

El jugador del Pacto deberá sacar el máximo provecho de los dos primeros turnos. El jugador del Pacto deberá explotar cualquier debilidad en el despliegue inicial de la OTAN para intentar romper el frente a la vez que destina todas las unidades aereas a conseguir la superioridad aerea y a realizar ataques contra los aerodromos enemigos. De esta manera y con un poco de suerte en el segundo turno todavia mantendrá la superioridad en el aire o como mínimo las condiciones seran de paridad. Bajo esta sombrilla aérea el Pacto aún podrá aspirar a seguir profundizando en la R.F.A., pero en cuanto pierda el control del aire, lo cual ocurrirá casi indefectiblemente hacia el tercer turno, el empuje terrestre del Pacto se estancará frenado por el enorme poder aerotáctico de la OTAN y por la llegada de sus reservas. Si el Pacto abre un frente en el sur, a través de Austria e Italia, quizás podamos vivir unos cuantos turnos tensos y emocionantes en el sur de Alemania pero en lineas generales eso será poco creible para un mando OTAN poco impresionable. El frente central pronto se estabilizará y la lucha se transformará de retumbante blitzkrieg a una serie de disputadas batallas locales por controlar las ciudades que hayan quedado cerca de la linea del frente.

En el norte y en el sur la OTAN ha de aspirar a una defensa a ultranza y a contraataques puramente locales. La cuantia de las fuerzas en presencia no da para más. Además, ambos frentes son demasiado amplios y particulares. En el flanco sur la campaña será muy móvil, con ningún bando disponiendo de suficientes tropas para cubrir un frente sólido, aunque la montañosa goegrafia griega ayudará algo a la defensa. El frente, por otra parte, carece de profundidad y los enclaves que otorgan puntos de victoria están muy localizados y límitados a la linea de estrechos Bósforo-Marmara-Dardanelos. Todo ello convierte a las unidades especiales en muy importantes tanto para flanquear un dispositivo defensivo como para capturar enclaves estrátegicos. El embrollo balcánico, tan famoso durante el siglo XIX y mecha de la 1ª Guerra Mundial, persiste en la decáda de los 90 ampliando las posibilidades de un conflicto Este-Oeste. Grecia y Turquia son aliados poco amistosos. Yugoslavia es neutral aunque nadie puede saber como reaccionará en una situación de guerra y con sus fronteras buyendo de tropas del Pacto. ¿Se unirá a la OTAN nada más empezar la guerra o esperará algunas semanas?, o quizas ¿permanecerá fiel a su neutralidad a pesar de todo?. Todas estas posibilidades han sido previstas por GDW de la misma manera que también puede ocurrir que surga una Entente balcánica de Estados no alineados integrada por Grecia, Yugoslavia y Rumania. Albania, por otra parte, es impredecible. El sistema "diplomático" diseñado por GDW se basa en una serie de fichas de opciones asignadas a cada país neutral. Todas estas fichas son colocadas boca abajo antes del empezar el juego y se escoge una de ellas al azar. Cada ficha lleva escrita una linea de actuación. Esta sólo es revelada durante la partida de tal modo que la incertidumbre es total.

En el Artico, los contingentes soviéticos asaltan Noruega, cuyas fuerzas armadas se ven apoyadas sólo por un puñado de unidades escogidas de la AMF (Fuerza Movil del Mando Aliado en Europa). Noruega es un frente constreñido para operaciones ofensivas. En el area fronteriza entre Noruega y la URSS, el terreno abierto y un posible movimiento de flanqueo a través de la Laponia finlandesa permitirá un rápido avance soviético. El resto del ártico noruego es un terreno montañoso que puede ser facilmente convertido en una formadable barrera defensiva donde las unidades más útiles seran las tropas de montaña. El jugador soviético verá atascadas a sus unidades convencionales y deberá hechar mano de sus unidades aeromóviles, paracaidistas y anfibias para desequilibrar ese duro frente y alcanzar las bases aereas y navales que dan puntos de victoria, a la vez que protege su retaguardia de incursiones de la OTAN. Noruega es un complejo laberinto.

El status oficial de neutrales• de Suecia y Finlandia añade incertidumbre al helado norte. Finlandia puede permi-

tir una violación de su neutralidad dejando que transiten por su zona norte tropas soviéticas que se dirigen a Alta y Tromso; pero también puede reaccionar y oponer resistencia. Suecia siempre defenderá su territorio pero su esfuerzo puede no ser total. En el caso sueco sus reracciones no dependeran del trato que reciban de los soviéticos ya que puede decidir mandar un cuerpo expedicionario a Noruega aún si su neutralidad es respetada. El jugador soviético puede optar entre soliviantar a sus neutrales vecinos nórdicos o intentar borrarlos del mapa mediante una ofensiva general en Escandinavia para ahorrarse dudas sobre sus respuestas a la agresión. De todas maneras, Suecia siempre será un enemigo muy peligroso.

La serie Third World War tiene un cuarto integrante, Persian Gulf, que desarrolla los supuestos origenes de la IIIª Guerra Mundial, cuya espoleta es colocada en el Iran post-Jomeini. Este juego, si bien es vendido como parte de la serie, no es directamente ensamblable con los otros y es el más especulativo y el que tiene mayor personalidad propia, en especial merced a las mucho más complicadas opciones diplomáticas y a la peculiar situación militar en Oriente Medio (Fuerza de despliegue rápido, enormidad del area de operaciones, ejércitos con abismales diferencias de calidad entre unos y otros,etc.) lo cual, por un lado, le aparte del hilo conductor de la guerra en Europa y, por otro, le hace merecedor de un trato particularizado en una próxima ocasión.

Conclusiones

El sistema de juego de la Serie Third World War se adecua particularmente bien a todo tipo de espectaculares operaciones tácticas y estratégicas: desplazamientos de tropas de un frente a otro, cabezas de puente aerotransportadas o anfibias enlazadas por profundísimas penetraciones terrestres, maniobras de ruptura y explotación, acopio de reservas y contraataques demoledores. Realmente, nos encontramos ante unos juegos que reunen todas las ideas principales de las doctrinas sobre un enfrentamiento OTAN-Pacto de Varsovia en boga durante los años 80; desde la "Airland Battle" a la FOFA (Follow-on Forces Attack) o los OMG soviéticos (Grupos Operacionales de Maniobra), y cuyas reglas parecen pensadas para simular justamente esos conceptos aunque no los citen explicitamente. Simplemente, existen los mecanismos para llevarlos a cabo.

A la palestra salen también cuestiones tan importantes como el estilo de mando de un bando y otro, de ahí las sustanciales diferencias existentes entre el turno del Pacto y el de la OTAN, este último mucho más fléxible. La calidad, termino que viene a englobar la motivación y el entrenamiento, es en el juego un factor fundamental que favorece abusivamente a la OTAN tanto debido al supuesto bajo nivel de los dos aspectos arriba citados dentro del Ejército soviético como a la asunción de la superioridad tecnológica occidental, algo que si bien era bastante real en la década de los 70 no lo es tanto en los años 90, ya que el abismo tecnológico se ha ido acortando sin descanso.

Otro punto fuerte de la serie es, sin duda, el tratamiento bastante acertado de la guerra aerea, aunque los AWACS soviéticos sean prácticamente olvidados (el IL-76 AWACs también existe) mientras que los E-3 de la OTAN dan una determinante ventaja a la Alianza Atlántica en la batalla por los cielos europeos. También debe ser destacado el muy aceptable enfoque dado al tema nuclear. Entre las carencias y defectos hay que señalar la total ausencia de los efectos de las armas químicas que se dan por integradas dentro de las capacidades de combate de las fichas terrestres pero que no tienen un impacto particular sobre el juego. Del mismo modo, al ser una serie "continental" y terrestre, se obvia cualquier trato de los aspectos navales, salvo unas abstractas reglas sobre capacidades anfibias y de transporte naval. Evidentemente, incluir también unidades navales hubiera implicado complicaciones sin cuento al sistema de juego original pero aún así se hecha de menos una atención al tema al estilo de la prodigada en la Serie Europa.

Por supuesto, el gran punto a favor de estos tres juegos es la reunión de todos los hipotéticos frentes de una III Guerra Mundial, con sus peculiares características y de su complejidad, en un formato jugable y relativamente manejable. Como último detalle, agradecer la inclusión de las Fuerzas Armadas españolas dentro de los efectivos de la OTAN aunque probablemente los diseñadores americanos se han dejado llevar un tanto por la imaginación. Francamente, nunca me hubiera imaginado a la Brunete en Centroeuropa y mucho menos siendo capaz de aguantar el tipo ante el Pacto de Varsovia. Sin duda los yankees no han leido el polémico libro "España Indefensa" del Coronel Martinez Inglés. ■

ATRINCHERANDOSE
Despliegue para sobrevivir a la tormenta

Empezar una partida en que la primera acción es la observación de 460 bombarderos enemigos debilitando tu rango, difícilmente te elevará la moral. Pero es la tarea que deben asumir los alemanes en THUNDER AT CASSINO y, te guste o no te guste, las bombas caerán, así que lo mejor que puedes hacer es prepararte para ello. Mis primeras pruebas, saturadas de bombardeos, fueron parcas experiencias de como medio batallón era pulverizado antes de que entrase la primera unidad aliada en juego. La experiencia llevó el conocimiento, y con él la supervivencia para muchos de mis paracaidistas en partidas subsiguientes. Espero compartir con los comandantes alemanes, que aún no han experimentado los horrores de un bombardeo aliado, estas experiencias para que de ellas saquen buen provecho. Evidentemente una observación cuidadosa por parte de los jugadores aliados revelará algunos puntos de salto a evitar por las tropas verdes, rojas y pardas.



Resulta obvio que los resultados de los bombardeos aliados variarán al principio de cada partida. Con un dado de 32 caras, ¡de que otra manera iba a ser!, ya que antes de que el juego comience el dado determina las pérdidas iniciales y el daño causado. La estrategia a seguir más allá del despliegue inicial es por tanto, dependiente de la gran cantidad de variables existentes y demasiado extensa para considerar aquí. Consecuentemente esta exposición estará limitada solamente a un análisis de los posibles despliegues iniciales del alemán o "atrincheramientos" si lo prefieres llamar así.

El objeto de este despliegue defensivo está encauzado a minimizar las pérdidas que producirían los bombardeos. Mientras que esto puede parecer obvio para algunos, es fácil olvidarse de la importancia que tiene conservar tropas, cuando uno está entusiasmado en defender un territorio. Y mientras que decidir que precio pagar, en ataque o en defensa, es inherente en todos los wargames, en THUNDER AT CASSINO es importante para el alemán darse cuenta de que realmente no puede tomar la ciudad. Sólo perderá con ello mucho tiempo y el precio será alto. Las tropas perdidas en el primer turno nunca podrán retrasar el avance aliado de los sucesivos turnos, así que cada unidad perdida aumenta el ímpetu del arroyo aliado. Es mejor ceder en los primeros turnos que ser aniquilado a mitad de partida consiguiendo con ello una redición obligatoria. El siguiente despliegue sigue firmemente esta afirmación. El único camino para minimizar las bajas debidas a los bombardeos es: abandonar la colina del castillo y retirar tres unidades de las áreas afectadas por un modificador de terreno de +2 (que a partir de ahora llamaremos TEM) por detrás de las áreas

17 y 18. Tal defensa será bastante pasiva y yo la dejaría de banda por no ser de consideración.

Te habrás dado cuenta que he resistido la tentación de poner más de dos unidades en cada área de bombardeo. No sólo la concentración de cuatro unidades en un área aumenta las pérdidas, sino que también puede disminuir la oportunidad de tomar una área. Las pérdidas se determinan tirando un dado por cada dos unidades del área, y restando al resultado el TEM de tal área, ya que el TEM sólo se aplicará una vez en cada área sin importar el número de dado obtenido. No hace falta ser un Einstein para ver que dos unidades es la guarnición óptima por área. El máximo de pérdidas (que a partir de ahora llamaremos CP) en un área de +3 TEM, si está ocupada por dos unidades, es de 3 (6-3=3) y de 9 si está ocupada por más unidades (12-3=9). Pérdidas de 4 CP de promedio, son de esperar en un área de +3 TEM si está llena, pero sólo de 5 CP si está ocupada por dos unidades.

Aún a riesgo de ser pedante, voy a exponer lo que debería ser obvio a todos aquellos bien versados en este wargame.Si el primer objetivo es economizar fuerzas, la defensa de la colina del castillo no estará muy por detrás. He observado que el área 9 es la llave de muchas batallas. No todas las partidas se caracterizarán por los combates en pos de conquistar la colina del castillo ya que el jugador aliado tomará lo que se le dé. Forzar un ataque contra una férrea barrera de defensa raramente es beneficioso. Pero si el despliegue, el bombardeo, o los dos dejan una abertura a las tropas aliadas para tomar la colina del castillo, invariablemente este será el punto focal de la batalla. Su ocupación no solamente permitirá a los aliados evitar las áreas 6, 7, 8 y 10, y tener fácil acceso al área 11, sino que también proporcionará una ventaja de TEM frente al fuego proveniente de la ciudad. Más importante es, a pesar de todo, que permite a los observadores aliados dirigir el fuego artillero directamente contra el Hotel Continental y contra la mitad superior de la montaña. No creo que ningún ataque contra el monasterio salga con éxito si no se tiene el control de la colina del castillo. Subir esa montaña bajo la mirada de la artillería alemana con una protección de tan sólo + 1 TEM que les suavice la lluvia de fuego, es demasiado costoso si los observadores aliados han de pasar la mitad del tiempo buscando protección desde un área de observación a otra, solamente con tal de destruir guarniciones alemanas de retaguardia. La colina del castillo es por tanto, realmente valiosa para atrincherarse. No te sorprendas pues, si mi despliegue falla; está concebido para defender el área 9. Viendo tal defensa alemana, como jugador aliado me olvidaría de la colina del castillo por ser demasiado costosa de tomar y concentraría mis esfuerzos en el sur tomando lo que se pudiese. Pero en este punto de mi evolución como jugador de THUNDER AT CASSINO, tengo más interés en salvaguardar la colina del castillo que tentar ala suerte presentándome ante mi oponente con una defensa equilibrada (aunque con ello pusiese a los aliados en el dilema de donde atacar).

Habiendo expuesto mi estrategia en conjunto, observemos ahora de manera más precisa los diferentes componentes del juego, estudiando la guarnición que desplegaremos en cada área.

La manera de como administrar las bajas depende en buena parte de las pérdidas anteriores y de la cantidad de escombros presente, pero algunas generalidades son aplicables a casi todas las situaciones posibles.

AREA 6: [2x3-4-5].

La infantería está destinada al área de cárcel simplemente porqué este es el área más susceptible a ser atacada.

La defensa global guía la acción en esta dirección porqué el poder de fuego defensivo está concentrado alrededor de la colina del castillo. Un aliado prudente está forzado a dirigirse hacia el sur.

Los CP del bombardeo se pueden distribuir de cualquier forma, la única posibilidad que ofrece alguna opción es en el caso de una pérdida de 2 CP en que o bien elimino una unidad o reparto los 2 CP entre dos unidades.

Esto para mi no es una opción, ya que siempre me inclino aquí y en cualquier otro área, a usar los CP de la manera más eficiente, y consecuentemente nunca eliminaré una unidad si puedo repartir los CP entre dos (exceptuando una razón poderosa para proceder de otra manera).

AREA 7: [3-4-5, 4-2-8].

Muchos jugadores tienden a pensar en los blindados como en sus unidades más valiosas. En este juego los blindados son un fuerza de la cual el alemán puede prescindir.Los escombros limitan seriamente la movilidad y las posibles retiradas de los vehículos alemanes. Esto los hace muy susceptibles a ser las siguientes víctimas, y su bajo valor defensivo invita a formar grupos de blindados que inevitablemente cobrarán un precio muy alto a la infantería aliada que esté a su alcance.

La movilidad dificultada por los escombros y su gran capacidad de absorción de 4 CP, los hace candidatos de primera a ser eliminados. El M42 estará emplazado aquí peor que el fuerte StuG III, de tal manera que el blindaje más poderoso es el mejor para cubrir la colina del castillo.

Las pérdidas producidas por el bombardeo aliado se llevarán de la siguiente forma:

1– infantería; 2– infantería y blindados; 3–eliminar infantería; 4–eliminar blindados. En el peor de los casos nos podemos encontrar con 4 CP. Lo mejor que podremos hacer será eliminar la infantería y enviar los blindados si los escombros en el área 2 y 3 son ligeros. Pronto verás porqué.

AREA B: [3-4-5,4-3-8].

Este área es imagen especular del área 7. Si el M42 del área 7 está luchando por sobrevivir, el Stug III adquirirá importancia añadida en proporción inversa a los escombros de las áreas 2 y 3. Un alemán temerario que sepa distribuir satisfactoriamente los escombros en esas áreas, puede mover sus blindados a las áreas 2 y 3 en el segundo turno y así dificultar la llegada masiva de tropas aliadas.

AREA 9: [2x3-4-5].

Aquí solamente está apostada infantería debido a la cobertura ventajosa

que se ofrece ante un asalto. Es un precepto del juego el evitar poner unidades de MG en cualquier sitio que no puedan ser utilizadas adecuadamente para combates cuerpo a cuerpo y en cualquier área susceptible de bombardeo. Este factor de ataque adicional de 4 está garantizado que será disponible para disparar contra la colina del castillo. Así como la influencia de los MF alemanes es ignorado durante el primer turno, no tiene sentido dejarlos en primera línea de fuego donde pueden se eliminados. De cualquier manera, a no ser que la colina del castillo sea borrada del mapa en el primer turno de asalto, el jugador alemán debe estar seguro de poder emplazar una MG en la colina antes del turno 2.

AREA 10: [3-4-5,6-5-1].

Los cañones antitanque son el arma más poderosa del ejercito alemán y uno debe estar emplazado aquí a salvo de la destrucción del primer turno, pero en posición de disparo contra alguna de las cuatro áreas (una de las cuales seguro que tendrá blanco). La cuestión interesante aquí es como tratar una pérdida de 2 CP. Como ya he constatado, me resisto a eliminar una unidad innecesariamente, pero si la colina del castillo y el área 9 han sido fuertemente dañadas lo más sabio probablemente, será sacrificar la unidad de infantería para salvar el factor 6 de ataque del cañón anticarro para, en el turno 1, cubrir el fuego sobre la colina del castillo.

AREA 11: [3-4-5,6-5-1].

A primera vista parece una copia del área 10, pero este emplazamiento es más cuestionable. Obviamente el cañón antiataque está situado para conseguir una cobertura óptima sobre la colina del castillo; la unidad de infantería acompañante nos garantizará que el cañón aún esté allí después del bombardeo (usar unidades para satisfacer una pérdida de 2 CP es aceptable si las áreas B, 9 y 10 no han sido fuertemente dañadas). La controversia llega cuando nos planteamos si hemos dispuesto demasiada protección para cubrir la colina del castillo, a expensas de una penetración demasiado fácil por el sur por parte de los aliados. Emplazar el cañón antitanque en el área 21 seria recorrer un largo camino para frenar en empuje del sur. Si uno es suficientemente clarividente para ver ligeros escombros dispersos en las áreas 15, 22 y 21, lo agradeceré. Mientras que admito que la penetración blindada aliada hasta las áreas 17 y 21 es posible contra mi defensa, es altamente improbable, siendo necesario para pasar como mínimo una tirada por escombros de 1(7) en la zona E y probablemente la misma dificultad ó mayor en cada área entrada. Consecuentemente, cualquier incursión blindada que se realice aquí ha de ser llevada a cabo bajo gran riesgo y probablemente quedará bloqueada debido a los escombros. Por tanto, prefiero arriesgar la rara posibilidad de que sobrevenga un fuerte ataque blindado a través de este área, confiando que el esfuerzo sea tan solo para enredarse en los pasajes derruidos y así conseguir mayor oportunidad de llevar a cabo fáciles combates cuerpo a cuerpo contra posibles blindados aislados. Ten en cuenta que la infantería alemana está presente en gran número en las áreas 23, 26 y 27. Si no se producen ataques en la colina del castillo, el cañón antitanque debería ser desplazado probablemente al área 16 ó 17 si es posible, antes de que el avance aliado lo haga imposible.

Uno de los mejores emplazamientos para el área 11 es el de disponer aquí uno o ambos observadores, de tal manera que puedan alcanzar el monasterio en el primer turno y estar en posición de fuego directo desde la abadía. A mí no me gusta esta opción ya que no ofrece protección en el primer turno para la cc.

Nunca he tenido problemas en encontrar objetivos para la artillería alemana y tengo experiencia en algunas pruebas en las que he emplazado mis observaciones en la ciudad al principio del turno 2.

AREA 12/13: [4-4-5,3-4-5].

Finalmente aparecen las unidades MG en áreas donde no pueden ser atacadas en combate cuerpo a cuerpo pero pueden usar sus 4 factores de ataque contra incursiones aliadas en las áreas 13 y 14. Hay que intentar prevenir la existencia de alguna unidad de MG aliada al inicio del turno 2 en el área 14.

En caso de pérdidas es preferible repartir los CP entre las unidades que eliminar algunas de ellas.

AREA 16: [3-4-5,x-7-5].

El observador de división está emplazado aquí porque es el área menos probable de estar sometida al fuego enemigo en el turno 2. Siendo incapaz de disparar al principio de la partida, su misión es la de sobrevivir con ayuda de la infantería y del +3 de TEM. La unidad de infantería tomará el primer CP. Pero en caso de una pérdida de 2 CP, aconsejo eliminar al observador y mover la infantería, más que eliminar la infantería por las mismas razones expuestas más abajo.

AREA 18: [x-7-5].

Los jugadores a menudo se sorprenden de que desee dejar sólamente un observador para afrontar el bombardeo. Desafortunadamente, con 17 unidades rojas para apostar, alguien ha de ser la excepción y prefiero perder un observador que reaparecerá en el turno 2 que una unidad de combate que ya no volverá. La pérdida será mitigada por el hecho de que la artillería alemana no puede disparar en el primer turno, y el observador de reemplazo será capaz de moverse al monasterio en el turno 2. Así que, la pérdida está limitada a una misión de fuego en el turno 2.

AREAS AZULES:
(23, 26, 27, 31)

Mi emplazamiento de las 13 unidades azules está hecho en vista a su rápido despliegue en la ciudad durante el primer turno. La infantería está concentrada al sur, dispuesta para un posible combate cuerpo a cuerpo contra cualquier blindado que penetre en el área 15, 21 ó 22. El cañón antitanque debería ser emplazado en el área 26, no sólo para facilitar su movimiento al área 21 sino también para proveerse con el

mejor +2 TEM del área 26 y por tanto no se moverá de allí. Los cañones antitanques solitarios son la presa favorita de los ataques aéreos MATAF.

AREAS AMARILLAS:
(33, 34, 43, 44, 55).

El propósito de mis emplazamientos en la colina es el siguiente: dotar rápidamente de refuerzos la ciudad y trabar el rápido avance aliado hacia el monasterio. El área 34 es obviamente la más importante siendo la única área amarilla que puede disparar contra la colina del castillo o reforzarla si está ocupada por una unidad MG aliada. Por esta razón todas las MG amarillas se concentra aquí, con el propósito de conseguir el máximo fuego de cobertura posible sobre la cc. Tal cantidad de MG en un área es imprudente, por las mismas razones que los tácticos exponen: ante una aproximación de armas combinadas lo tendrán un poco difícil. Sea como sea, su presencia aquí debería disuadir cualquier intento contra la cc. En caso de que, a pesar de todo, el enemigo optara por atacar la cc, pueden ser desplegadas en una defensa más equilibrada para el principio del turno 2. Una debería ser movida al área 55 para presentar una línea de defensa en cualquier otro área que elentezca el avance aliado en la montaña. Si esto no es posible debido a la existencia de grandes combates en la cc, la unidad de MG del área 31 puede ser sustituida. Cualquier movimiento aliado que no esté dirigido contra la colina del castillo debe ser parado por los refuerzos alemanes de la colina del castillo junto con tres unidades del área 55 (dejando unidades en las áreas 27 y 33 para reforzar las áreas del sur) posibilitándose el combate cuerpo a cuerpo con los blindados enemigos.

En conclusión, recuerda siempre que THUNDER AT CASSINO es un juego de reacción. Cada movimiento aliado tiene un posible movimiento alemán que no necesariamente ha de tener lugar inmediatamente. La ventaja normalmente es para el que mueve último, siempre y cuando no haya pasado por situaciones críticas. El peso de la ofensiva lo llevará el jugador aliado. No seas demasiado rápido en sacarle esta carga de encima. Hazle pagar el precio por forzar la acción. Tu obligación es reaccionar, pero sólo si es en tu interés actuar así en un momento dado para hacerle frente más tarde. La opción de pasar debería ser tu impulso más frecuente, pero antes de optar por tal palabra, párate siempre a preguntarte si realmente quieres acabar el turno en la actual situación. Nunca asumas que el jugador aliado quiera continuar su turno. Asegúrate que finalizas el turno de la manera que quieres.

(Traducción de The General de Donald Greenwood, vol. 24 nº. 6).



JUEGUE A BUSINES STRATEGY Y APRENDA A DIRIGIR EMPRESAS DECIDIENDO

POR JOAQUÍN TENA MILLÁN

A comienzos de este año tuve la oportunidad de llevar a cabo una experiencia de aprendizaje en una asignatura de carácter introductorio sobre Dirección de empresas. La asignatura formaba parte de un curso de Psicología Empresarial organizado por E.A.D.A. (Escuela de Alta Dirección y Administración, de Barcelona). Entre otras materias, me pareció que sería interesante para los participantes ofrecerles la posibilidad de participar en una simulación como "gerentes" de su propia empresa en un sencillo mercado de cuatro competidores. Para esta simulación se empleó "Business Strategy" de Avalon Hill.

Descripción del "Juego de Empresa"

Un "Juego de Empresa" es una representación de aspectos empresariales o de gestión que permite a los "jugadores", es decir, a los participantes en la experiencia, decidir "como si" estuvieran al frente de una empresa. Varios participantes deciden simultáneamente, desde una situación de partida determinada, y sus decisiones se integran por medio de los mecanismos de simulación, la cual devuelve a cada uno un estado final distinto, como consecuencia de dichas decisiones, dentro de los mismos mercados.

El proceso se reitera durante un número de períodos adecuado, y así cada participante puede ver las consecuencias de sus decisiones y aprender de la experiencia. Pueswto que es una simulación, el precio de los errores es prácticamente nulo, y en cambio la imagen de la realidad y la capacidad para obrar en ella de los participantes se acrecientan. Se trata, por lo tanto, de un excelente medio de aprendizaje, además de un pasatiempo entretenido.

El "Juego de empresa" Business strategy

El juego utilizado, como ya dijimos fue Business strategy que como sabéis está a la venta por medio de Joc Internacional y sus detallistas.

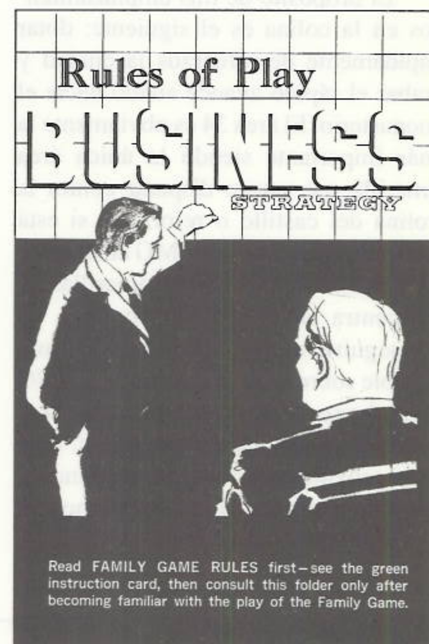
Permite la acción simultánea de cuatro empresas, cada una conducida por un Director General, papel asumido por un participante. Las decisiones se toman según períodos mensuales, es decir, los participantes toman decisiones equivalentes a las que serían necesarias para el funcionamiento de su empresa durante un mes. Los resultados, por tanto, se acumulan también mes a mes.

Las transacciones económicas se controlan con la ayuda de otro participante que lleva a cabo el papel de banquero -retira del control de los participantes el dinero que éstos deben pagar en diversas etapas del juego, y les entrega las cantidades que les corresponden, por ejemplo los ingresos por la venta de sus productos o los préstamos que han solicitado. Este papel puede asumirlo uno de los jugadores que llevan una empresa, si es necesario. Por lo tanto el número mínimo de jugadores es dos y el máximo cinco, aunque hay que decir que con sólo dos jugadores no es muy interesante- un economista diría que se trata de un duopolio, pero no hace falta tomárselo en cuenta.

Otros elementos de la simulación son:

- El mercado de materias primas, que fluctúa en cuanto a la cantidad y precio mínimo que ofrece.

- Cada jugador dispone de dos fábricas inicialmente, cuyo número puede incrementarse -pagando un coste, que puede cubrirse mediante endeudamien-to-, y que condicionan la capacidad de producción de producto acabado de cada empresa.



- El mercado de productos acabados, que tiene un límite en cuanto a la cantidad de unidades que el mercado es capaz de absorber y el precio máximo al que los compradores -simulados- están dispuestos a comprar.

- El coste de mantenimiento de las instalaciones, a pagar por cada participante al principio de cada período.

Inicialmente cada participante dispone de una cierta cantidad de dinero en efectivo algunas unidades de materia prima, varias fábricas ya operativas, y algunas unidades de producto acabado. Desde esa situación de partida se adoptan las decisiones de cada empresa.

Los mercados de materia prima y de producto acabado se representan por

medio de unas "cartas de clima", que indican el precio mínimo y la cantidad máximas de producto acabado que puede venderse. Estas condiciones de los mercados varian de un periodo a otro, sin que los participantes puedan anticipar un período cual va a ser la situación en el siguiente.

El "banco" hace además el papel de vendedor de materia prima, comprador de producto acabado y de sistema financiero. Después de tomar sus decisiones y de intercambiar dinero efectivo con el banco a lo largo de un período, cada empresa se encuentra en una posición diferente. Los participantes vuelven a considerar la situación, y pueden o no cambiar de línea de actuación -si es que tienen alguna, lo cual es conveniente. El proceso se repite mensualmente.

Como resultado de las decisiones adoptadas, cada empresa va construyendo su cuenta de pérdidas y ganancias, que deberá elaborar al final de la simulación. Por supuesto que se trata de un entorno competitivo, en el que existe riesgo de quiebra, y por tanto de eliminación del juego.

Cómo se preparó y tuvo lugar la simulación en el aula

Naturalmente, los participantes tuvieron que leer antes las reglas por las que la simulación iba a regirse, que por otra parte son bastante sencillas. Puesto que no se les suponía ninguna experiencia previa en administración de empresas ni en el empleo de simulaciones de un tipo y otro, tropezaron con algunas dificultades de comprensión inicial de lo que el ejercicio les pedía. Para superar esta dificultad se destinó a la simulación un período de clase de unos treinta minutos de preparación previa. En él se revisaron los principales aspectos de la simulación, mediante algunas transparencias y la exposición física del tablero sobre el que iba a materializarse la representación de los principales elementos del juego.

Al ejercicio propiamente dicho se destinó una sesión de tres horas consecutivas. Puesto que los participantes ya estaban familiarizados con sus fundamentos, pudieron dedicarse directamente a la adopción de las decisiones correspondientes.

En la experiencia participaron seis grupos formados por cinco o seis personas. En cada grupo cuatro participantes tomaron a su cargo las decisiones de una empresa, mientras un quinto desempeñaba el papel de banquero, y el sexto, en su caso, adoptaba la posición de observador, haciendo anotaciones que luego sirvieran para la reflexión del grupo y la elaboración del informe final.

Los distintos grupos pasaron por experiencias muy diferentes.

En uno de ellos se enzarzaron en una guerra de precios extrema desde el principio, lo que condujo a la quiebra de varias de las empresas en muy pocos períodos. Habiendo aprendido una lección práctica -aunque sin el coste económico que hubiera tenido en la vida real-, los participantes volvieron a la situación inicial y llevaron a cabo una simulación equilibrada y razonable durante los restantes períodos.

He aquí algunas de las experiencias por las que pasaron diversos participantes:

- no comprar materia prima en un período, debido a fijar precios demasiado bajos, y ver como los demás competidores que fijaron precios más altos se quedaban con la escasa cantidad disponible.
- comprar materia prima a un precio demasiado alto o demasiadas unidades, que luego no eran transformadas en producto acabado por no disponer de suficientes fábricas.
- no tener en cuenta que la materia prima y el producto acabado en el almacén cuestan dinero.
- fijar precios de producto acabado demasiado bajos para cubrir costes.
- fijar precios de producto acabado demasiado altos en relación con la competencia -el resto de las empresas de la simulación-, y por lo tanto no vender ni tener ingresos durante el período.
- endeudarse para iniciar el montaje de nuevas fábricas, que luego no pueden mantenerse o no producen plenamente.
- no preveer variaciones importantes que pueden darse en las condiciones de los dos mercados -de materia prima y de producto acabado- que la simulación incorpora.

Los resultados de la simulación

Un proceso de formación, aunque breve y compacto, como el que sirve de referencia para este artículo, se enriquece con la variedad de medios pedagógicos empleados. Gracias a la experiencia de simulación los participantes tuvieron así la oportunidad de integrar conceptos de estrategia (objetivos, corto y largo plazo, entorno competitivo, etc), de equilibrio financiero de la empresa y de contabilidad.

El ejercicio de comprar y vender -ganando unos y perdiendo otros- era una novedad para profesionales de un campo alejado de la economía y la gestión. La sorpresa inicial se convirtió en un cambio de actitud ante la dificultad de adoptar el tipo de decisiones que la simulación representaba. En su conjunto esto llevó a los participantes a una comprensión diferente de la gestión de empresa.

Por otro lado, se empleó una simulación bastante sencilla, manejable, fácil de aprender, y manual, es decir, que no necesita de la utilización del ordenador. De este modo se facilitó el acceso de los participantes al medio con el que se representaba a la empresa y los mercados, y se permitió a la vez un número y variedad de decisiones suficiente para mantener su interés.

Un valioso resultado final fue la manifiesta satisfacción de los participantes, que en buena medida fue fruto de la combinación de un proceso de formación diseñado específicamente de acuerdo a sus necesidades junto con el papel activo que debían adoptar. La situación que hemos descrito demostró, una vez más, que el aprendizaje ameno, cambiando con la participación, penetra más profundamente y produce resultados más duraderos. ■

EL RINCON DE EUROPA



Después de un ligero descanso navideño los Euromaníacos volvemos a la carga, Joaquín Ruiz nos comentó un tema polémico: la posibilidad de hacer turnos semanales en la serie Europa, coincido con él en que es en ciertos frentes la quincena me parece excesivo (Polonia, Francia, Noruega, etc.) pero es cierto que el turno standard en la serie serán las dos semanas aunque ya veremos la solución que nos dan para (CASE White o NARVIK dentro del GE).

La estandarización de los turnos extra con el gasto de puntos de recursos ya sea en ataque o en defensa podrían a la larga flexibilizar este tema, dependiendo la mayor capacidad de operaciones de un ejercito de su logística y suministros. El tiempo nos dirá en que queda todo, pero siempre tendremos acceso a las "Hause Rules".

Salió ya el TEN 9 y lo más destacable es el OB Americano para toda la serie, las manos a la cabeza se han puesto algunos al ver las Divisiones de Intantería USA. Otro artículo de interés son los Wargames realizados en 1941 por los soviéticos en previsión de un posible ataque la guerra civil española merece 6 páginas y aparte tenemos los artículos, comentarios, preguntas y respuestas habituales.

Por cierto, sabéis que el tan esperado "Second Front" costará un 25% más que FITE o SE. Os imaginais lo que puede significar esto en fichas.

Antes de dejaros con Joaquín os recuerdo que "MARITA-MERKUR" está al caer y lo comentaremos próximamente.

ONE-WEEK EUROPA

EUROPA se ha caracterizado sobre todo por ser un sistema flexible; su supervivencia a lo largo de 17 años y su contínua renovación lo confirman.

Recientemente – en ETO nº 51 – se ha planteado una interesante posibilidad: fraccionar los turnos de 15 días de EUROPA en turnos de una semana. Esta idea no es en absoluto una postura de GDW o GR/D; simplemente es una sugerencia por parte de los euroaficionados de Canadá y California.

Jim Arnold (por California) y Gordon Johansen (por Canadá) mantienen diferentes planteamientos en torno a esta idea. No obstante, existen una serie de coincidencias que podemos resaltar. En primer lugar, la "Europa de una semana" no seria tan difícil de adaptar; no es ningún secreto que "Europa" utiliza capacidades de movimiento reducidas. Esta reducción en un juego de guerra es lógica (problemas logísticos, clima información, son detalles que no se señalan en un wargame, pero se contemplan bien con reglas, bien en la **capacidad de mo-**

vimiento stándar). Pero señalemos que, fuera de movimiento administrativo, ferrocarril, etc, una unidad de 6 PM en Europa, **movería 17 hexes** en terreno claro (es decir, la típica división de ataque alemana-8-6 de infantería–, sería una 8-17, de no haberse standarizado esta capacidad de movimiento). No es tampoco un secreto el hecho de que DRANG NACH OSTEN! tuvo muchas posibilidades de ser un juego con turnos semanales, con todo lo que ello hubiera supuesto hoy.

Como regla general respecto al movimiento, Johansen propone mantener los MPs impresos –gracias al buen Dios– pues yo no sería capaz de "fabricar" (a pesar de que GR/D ha comercializado un disco para Mc 512K E al respecto) las 13460 fichas de que consta ahora la Serie–, pero retocar las Z0Cs. Una división ejercería una ZOC de coste 2PM de entrada; los regimientos/brigadas ejercerían una ZOC parcial de coste lPM. La capacidad de moverse entre ZOCs sería seriamente retocada –pero no se indica claramente las consecuencias–, junto con el avance tras el combate, movimiento administrativo, etc. Si es interesante resaltar –y siguiendo con la propuesta canadiense– que las unidades motorizadas sólo moverían la mitad de sus PM en la fase de explotación, salvo que hubiesen sido **colocadas en reserva** al principio de la fase de movimiento (reminiscencias del "Fall of Tobruk" – "Road to the Rhine" – "Red Army" de GDW). Por otro lado los efectos del terreno se endurecerían: cruzar un río mayor sin puente costaría a todas las unidades 1/2 + 1 PM, y un río menor 1/2 - 1PM, salvo asistencia de ingenieros.

En relación al combate, Arnold y Johasen coinciden en la utilización de nuevas TRC. Arnold propone la TRC de 2d6 utilizada en ciertas "Bro Rules" (ver "Fall Gelb"), pero Johansen –que indudablemente ha bebido demasiado– utilizaría la monstruosa TCR propuesta ya varias veces en ETO (a base de un d10 y cálculos porcentuales: 3,8 contra 2, etc). Los resultados con una "X" (EX y HX) producirían REs residuales a reorganizar en posteriores turnos.

Las regla aéreas se verían retocadas mínimamente; Johansen –que sigue bebiendo– preconiza el volver a reglas de patrulla diferentes y a la archifamosa "Increased bomb load" (carga de bombas incrementada) de MARITA-MERKUR (anulada en la corrección de erratas del 85).

CONCLUSIONES

Joaquín Ruiz Echauri. Indudablemente la idea no es mala. En ETO, Grenadier, Nuts & Bols y Ten se han propuesto suficientes sugerencias como para poder intentar "one-week Europa". Pero esto bajo dos puntos: primero, no nos hagamos ilusiones de que el turno de una semana va a ser una regla oficial. Esto se halla hoy descartado. Segundo, a modo particular si que podemos hacer nuestras propias adaptaciones para jugar así. Presupongo que nadie se atreverá a hacerlo con FITE-SE-TU, al menos por el momento, pero si es viable hacerlo en Western Desert, Marita-Merkur, Torch, etc. Hoy, el problema de diseño temporal en EUROPA va dirigido a corregir los turnos de Case White y Narvik(turnos no-standard), dentro del marco de GRAN EUROPA. Juegos como Fall of France se hallan necesitados quizá de esos turnos semanales, pero GE será un juego de turnos de 2 semanas.

Yo recomendaría a los euromaníacos no figueados no intentar este experimento, al menos por el momento. Quizá sea mejor saltar a las "Bro Rules" (aéreas y navales), por ser algo ya hecho y probado, que tendrá su influencia en GRAN EUROPA, y en los títulos ya más cercanos (MARITA-MERKUR, etc). ■

LA GUERRA DE LOS 100 AÑOS
Relación de la expedición navarra durante el reinado de Carlos II "El Malo"

POR JESÚS Mª CORTÉS MEOQUI.

"Desde hoy os desafiamos a Vos y Vuestro poder, y os haremos guerra a muerte tan grande cuanto podamos" (Carlos II de Navarra al Rey de Francia).

Introducción histórica

La Guerra de los 100 años se inició como una disputa por la titularidad de la Guyena, región francesa, entre ingleses y franceses; sin embargo la cuestión que se solventaba entre 1337 y 1453 era más profunda: la reivindicación por el Rey de Inglaterra Eduardo III del trono de Francia ocupado por Felipe VI.

Militarmente ésta época tiene un interés excepcional pues asistimos a la decadencia del caballero "blindado" frente al arco largo galés y la artillería. También la forma de guerrear ofrece gran variedad: batallas campales (Crecy, Agincourt, Poitiers...), asedios (Orleans, París) y combates contra masas de campesinos y mercenarios.

En medio de ésta turbulenta guerra se hallaba un contingente navarro enviado por Carlos II para proteger sus intereses en Normandía frente al rey francés; sus avatares nos van a servir de hilo conductor para diversos escenarios de Simulación, pero antes de entrar en materia unas palabras sobre:

El ejército Navarro

Su estandarte eran unas cadenas sobre fondo rojo con una esmeralda verde en el centro, escudo que aún hoy es el de ésta región.

El ejército estaba compuesto por ballesteros, lanceros y escuderos, agrupados en mesnadas bajo el mando de los nobles, éstos debían ir armados con "celada, borgoñonas, gola peto y espada, escarcelas hasta la rodilla, brazaletes y guanteletes, ristre, espada sin guarda desde la cruz al pomo, puñal, daga, lanza de armas y conforme a esto el caballo".

La infantería (ballesteros y lanceros) se reclutaba entre el campesinado y los villanos; de resultas de la influencia inglesa se introdujo el arco de madera de tejo de 2 metros de largo, los arqueros portaban en la cintura una funda llena de flechas que en la batalla colocaban en el suelo, poniendo el pie izquierdo sobre ella. Su técnica les permitía lanzar de 10 a 12 flechas por minuto. Los lanceros utilizaban una pica de más de 2 metros de longitud en cuyo extremo se fijaba una larga cuchilla. Por último los ballesteros podían disparar 3 ó 4 dardos por minuto con una mayor precisión que el arco pero menos alcance.

La PRIMERA ESCARAMUZA se produjo en 1356 cuando 700 navarros (200 nobles montados y el resto de infantería) mandados por Godofredo de Hàrcour chocaron con la vanguardia del ejército francés dirigida por el Conde Clermont, cerca de Bretevil. El encuentro se saldó con una derrota para los navarros debido a su inferioridad numérica; Godofredo no quiso huir ni rendirse, desmontado y batiéndose con su hacha de combate resistió bravamente hasta que dos escuderos franceses lo derribaron, rematándole en el suelo con sus espadas.

Es un buen escenario para "WARHAMMER" ó "RETINUE", en el que por el bando francés actúan 2.000 caballeros frente a los citados 700 navarros (Gráfico 1).

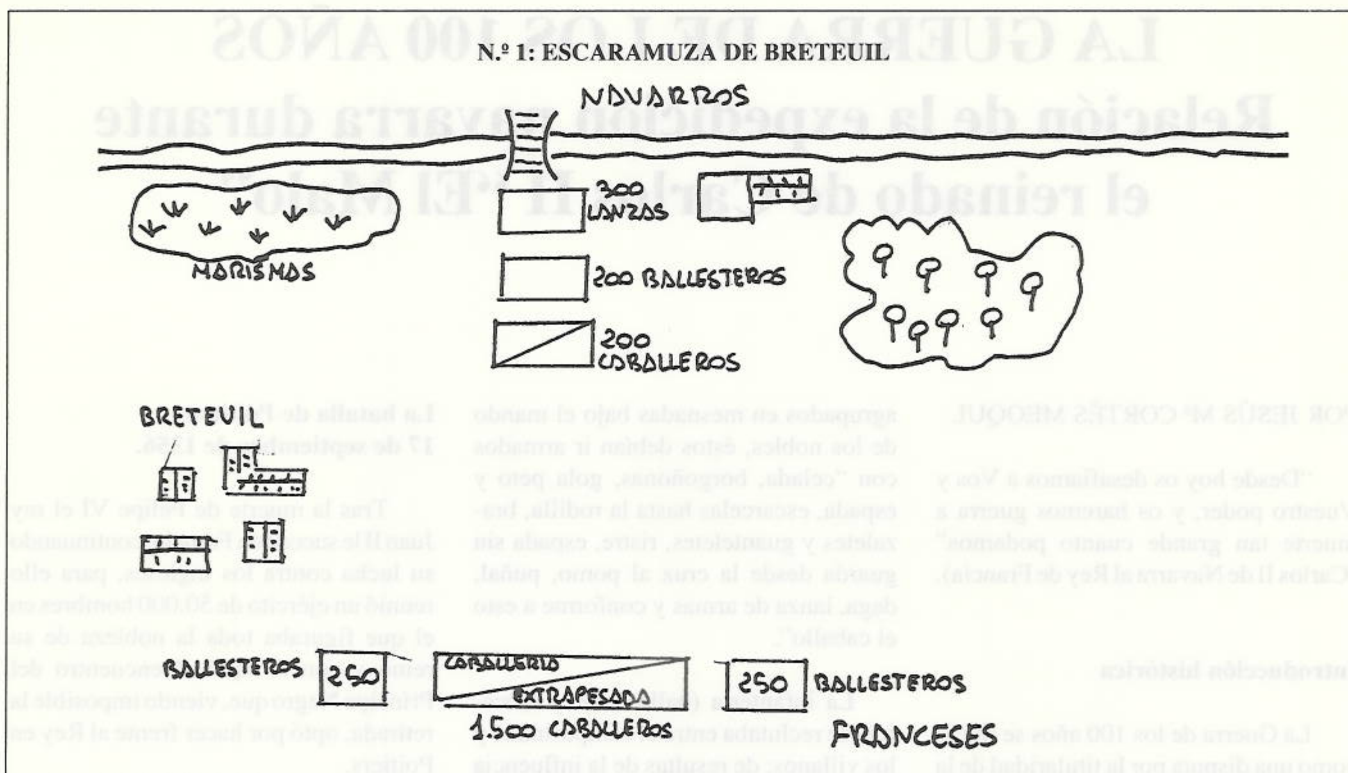
La batalla de Poitiers: 17 de septiembre de 1356.

Tras la muerte de Felipe VI el rey Juan II le sucede en Francia, continuando su lucha contra los ingleses, para ello reunió un ejército de 50.000 hombres en el que figuraba toda la nobleza de su reino y con él salió al encuentro del Príncipe Negro que, viendo imposible la retirada, optó por hacer frente al Rey en Poitiers.

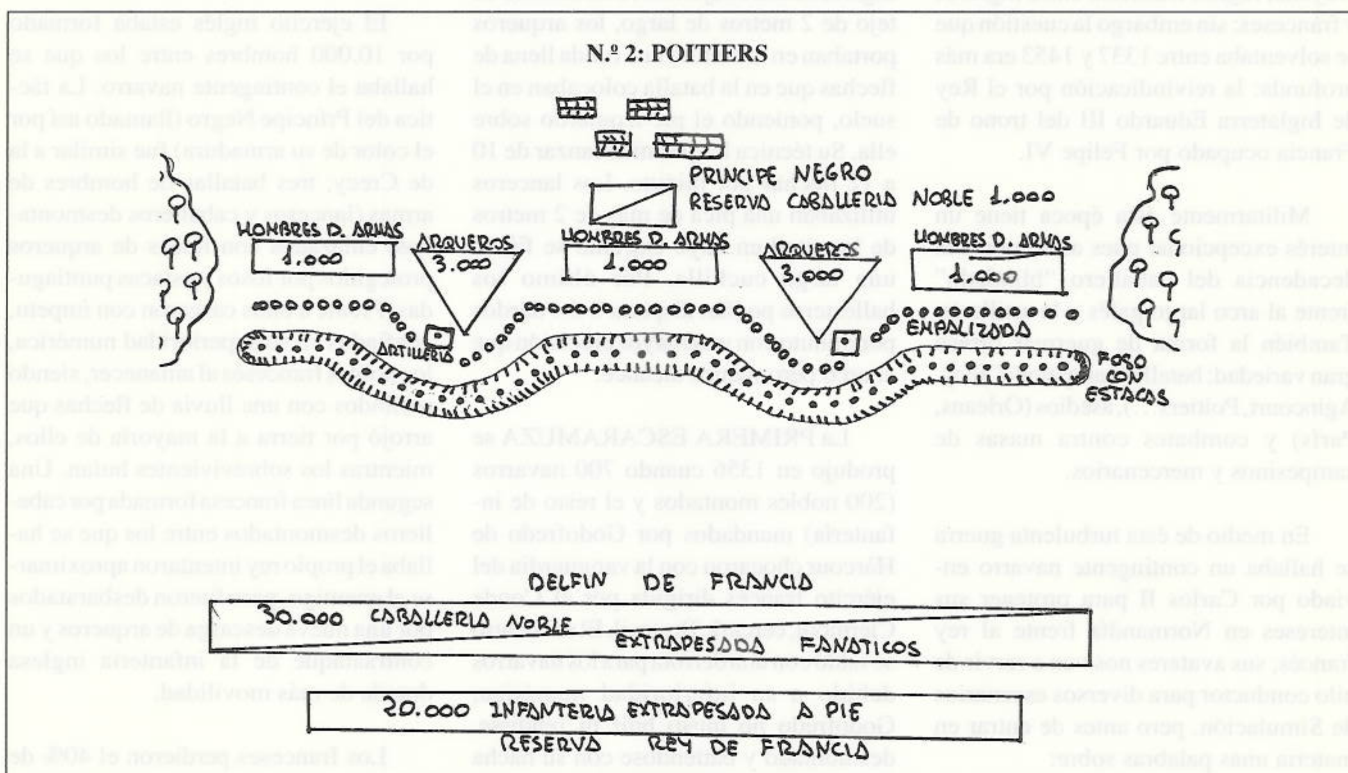
El ejército inglés estaba formado por 10.000 hombres entre los que se hallaba el contingente navarro. La táctica del Príncipe Negro (llamado así por el color de su armadura) fue similar a la de Crecy; tres batallas de hombres de armas (lanceros y caballeros desmontados) enlazados con líneas de arqueros protegidos por fosos y estacas puntiagudas. Frente a ellos cargaron con ímpetu, confiados en su superioridad numérica, los nobles franceses al amanecer, siendo recibidos con una lluvia de flechas que arrojó por tierra a la mayoría de ellos, mientras los sobrevivientes huían. Una segunda línea francesa formada por caballeros desmontados entre los que se hallaba el propio rey intentaron aproximarse al enemigo, pero fueron desbaratados por una nueva descarga de arqueros y un contraataque de la infantería inglesa dotada de más movilidad.

Los franceses perdieron el 40% de su caballería (6.000 muertos, 15.000 heridos) y al propio rey, capturado por el Príncipe Negro.

Es posible que los ingleses utilizaran como en Crecy una primitiva artillería en apoyo de su primera línea de arqueros. (Gráfico Nº2).



N.º 1: ESCARAMUZA DE BRETEUIL



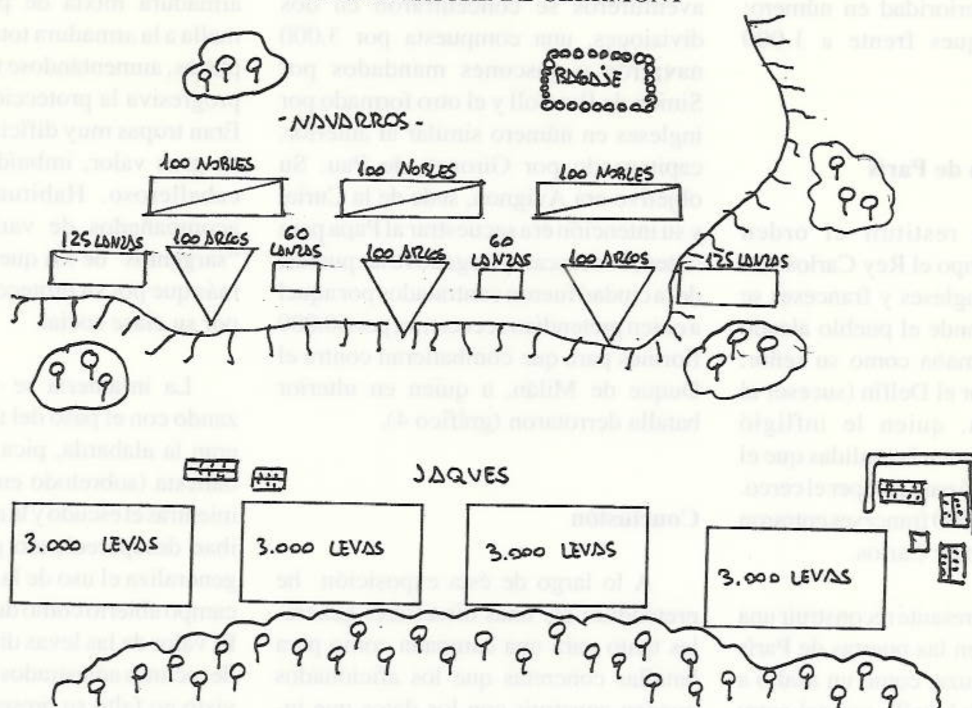
N.º 2: POITIERS

"LA JAQUERIA"

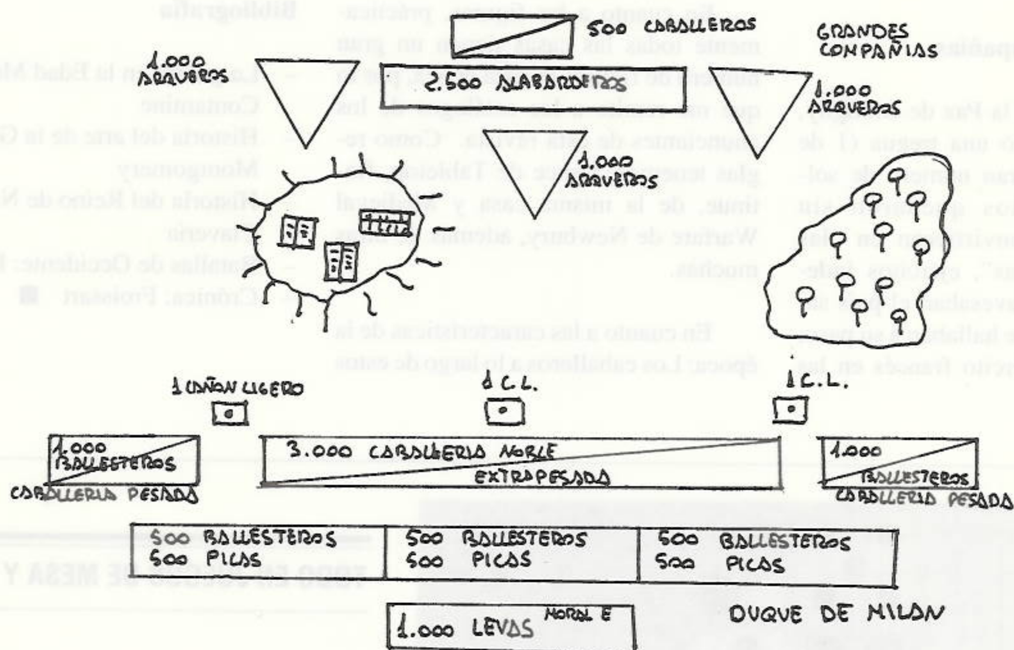
A las desdichas provocadas por la guerra en el territorio francés se unieron la peste negra y el hambre haciendo aún más miserable la existencia de los campesinos que, encabezados por un tal Guillaume Gallet, se rebelaron contra sus señores, arrasando castillos y fortalezas. De Flandes y toda Francia acudieron caballeros para exterminar a los rebeldes que pretendían acabar con la nobleza; por doquier los "Jaques" eran cazados y pasados a cuchillo sin cuartel.

El Rey de Navarra fue arengado por sus vasallos normandos:"Señor, no consintáis que la nobleza perezca. Si estos Jaques duran largo tiempo y les ayudan los de las villas, la nobleza quedará deshecha y todo destruído". Don Carlos escuchando éstas súplicas se puso

N.º 3: MASACRE DE CLERMONT



N.º 4: LAS GRANDES COMPAÑIAS



al frente de 1.000 lanzas distribuidas en 3 batallas y dio alcance a los Jaques cerca de Clermont, donde apresó a su caudillo y posteriormente masacró a sus seguidores. (Gráfico 3).

La composición del ejército navarro ya la conocemos, y su relación entre infantería y caballería será de 1 a 6, pues cada "lanza" estaba formada por un noble y seis infantes. En cuanto a los campesinos lo normal es que se agruparan por pueblos o regiones, al mando de sus jefes naturales, su armamento será una variopinta colección de útiles de labranza, alabardas y picas, arcos y material capturado en anteriores luchas. Su moral debió bajar al conocer la captura de su líder pero un pequeño núcleo puede ser calificado como fanático; como es obvio la mayoría

carece de formación militar pero a su favor está la superioridad en número: unos 12.000 Jaques frente a 1.000 navarros.

Asedio y captura de París

Después de restituir el orden "medieval" al campo el Rey Carlos con 6.000 navarros, ingleses y franceses se dirigió a París, donde el pueblo alzado en armas le aclamaba como su señor. Allí fue sitiado por el Delfín (sucesor al rey) de Francia, quien le infligió numerosas derrotas en las salidas que el Rey navarro realizó para romper el cerco. Finalmente los 30.000 franceses entraron en la capital tras huir Carlos.

Puede ser interesante reconstruir una de éstas batallas en las puertas de París ya como escaramuza, como un asalto a las murallas o una batalla campal entre los dos ejércitos, aumentando el del rey navarro con 3.000 levas de ciudadanos parisinos.

Las Grandes Compañías

De resultas de la Paz de Bretigny, donde se estableció una tregua (1 de mayo de 1361), gran número de soldados mercenarios quedaron sin "trabajo" y se convirtieron en "las Grandes Compañías", ejércitos independientes que atravesaban el país saqueando todo lo que hallaban a su paso; tras derrotar al ejército francés en las cercanías de Dijón, estos cuerpos de aventureros se concentraron en dos divisiones, una compuesta por 3.000 navarros y gascones mandados por Simón de Batefoll y el otro formado por ingleses en número similar al anterior, capitaneado por Gironett de Pau. Su objetivo era Avignon, sede de la Curia, y su intención era secuestrar al Papa para obtener un rescate. Llegados a las puertas de la ciudad fueron contratados por aquel a quien pretendían secuestrar, por 60.000 florines para que combatieran contra el Duque de Milán, a quien en ulterior batalla derrotaron (gráfico 4).

Conclusión

A lo largo de ésta exposición he pretendido dar unas directrices generales tanto para una campaña como para batallas concretas que los aficionados pueden construir con los datos que indico. La utilidad se extiende también a aquellos que poseen el Cry Havoc o Siège.

En cuanto a las figuras, prácticamente todas las casas tienen un gran número de figuras de ésta época, por lo que me remito a los catálogos de los anunciantes de ésta revista. Como reglas tenemos: Lance de Tabletop, Retinue, de la misma casa y Medieval Warfare de Newbury, además de otras muchas.

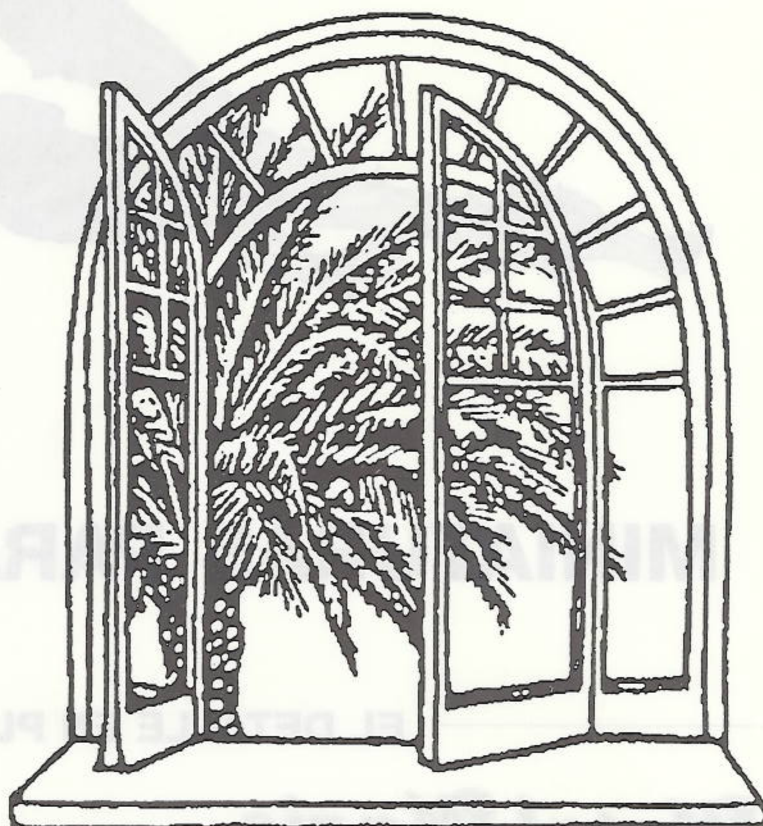
En cuanto a las características de la época: Los caballeros a lo largo de estos 100 años fueron evolucionando desde la armadura mixta de placas y cota de malla a la armadura totalmente hecha de placas, aumentándose también de forma progresiva la protección a los caballos. Eran tropas muy difíciles de controlar y de gran valor, imbuídas en el espíritu caballeroso. Habitualmente estaban acompañados de varios escuderos y "sargentos" de los que se diferenciaban más que por su protección o armamento por su clase social.

La infantería se fue profesionalizando con el paso del tiempo, sus armas eran la alabarda, pica, espada, el arco, ballesta (sobretodo en Francia e Italia) mientras el escudo y la armadura personal iban desapareciendo gradualmente. Se generaliza el uso de la artillería tanto en campo abierto como durante los asedios. El valor de las levas disminuyó en favor de reclutas adiestrados pero como hemos visto no faltó su presencia en combates unas veces junto a sus señores y otras frente a ellos.

Bibliografía

- La guerra en la Edad Media: Contamine
- Historia del arte de la Guerra: Montgomery
- Historia del Reino de Navarra: Clavería
- Batallas de Occidente: Fuller
- Crónica: Froissart ■

L'ANNEX DE GOLFERICHS, UN SITIO PARA JUGAR



El dia 20 de enero se cumplió el primer año desde que el Annex de Golferichs abrió sus puertas. Durante este periodo hemos acogido un total de 35.906 visitas de adolescentes i jovenes del Distrito del Eixample y de Barcelona, que han encontrado una forma diferente de utilizar su tiempo libre. Esta asistencia unida al alto número de inscripciones realizadas (2.275 socios con carnet), indica el éxito alcanzado y la consolidación de una nueva experiencia en el terreno de la animación socio cultural.

Jugar se plantea aquí como una herramienta más de ralación y comunicación entre los jóvenes, como una forma diferente de hacer cultura y el juego es entendido como finalidad libre, separada, incierta, reglamentada, ficticia y sobre todo como educativo en si mismo.

La oferta es multiple y pretende ser una alternativa innovadora y moderna que se adecue a las necesidades de los jovenes de nuestra ciudad, una demanda muy marcada por los grandes medios de comunicación y la tecnologia. El Annex de Golferichs, diseñado en cinco espacios de juego diferentes ofrece un paquete de actividades de calidad que permite a los usuarios escoger entre : el Espacio 1 dedicado a los juegos con soporte informático (escacs, aventura, arcades etc.), dotado de medios técnicos sofisticados y muy atractivos que permiten explorar todas las posibilidades lúdicas y formativas de esta nueva tecnologia muy introducida ya en la vida cotidiana de los adolescentes y jóvenes. Los Juegos de Reflexión ocuparian el Espacio 2, que cuenta con una amplia colección, tanto de los juegos más conocidos : puzzles, ajedrez, damas, monopoly etc... como de los más actuales juegos de sociedad, de estrategia, de simulación y de rol, que están teniendo una magnifica respuesta. El Espacio 3 está pensado para los aficionados al maquetismo y a los juegos de construcción, donde se pueden crear todo tipo de maquetas. En el último piso, el Espacio 4 orienta su oferta a las actividades lúdicas vinculadas al teatro, al circo y a los juegos de expresión en general. En este espacio se fomenta el conocimiento y la práctica de algunas técnicas relacionadas con las disciplinas de las artes escénicas como la cuerda floja, el malabarismo, el maquillage, el baile, la esgrima etc. Finalmente, el Espacio 5 está reservado para ser un lugar de encuentro, con servicio de bar, en cuyas mesas se encuentran impresos juegos de todo tipo, que le descubre su vocación lúdica. Este espacio está diseñado también como un escaparate de las actividades que se programan en la casa y donde se puede escuchar buena música, merendar, conversar y contemplar pequeñas exposiciones.

STAR WARS

JUEGO DE ROL

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS





LA GUERRA DE LA GALAXIAS



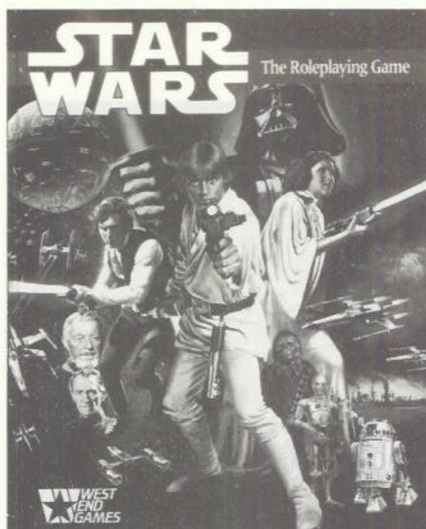
¡POR FIN!

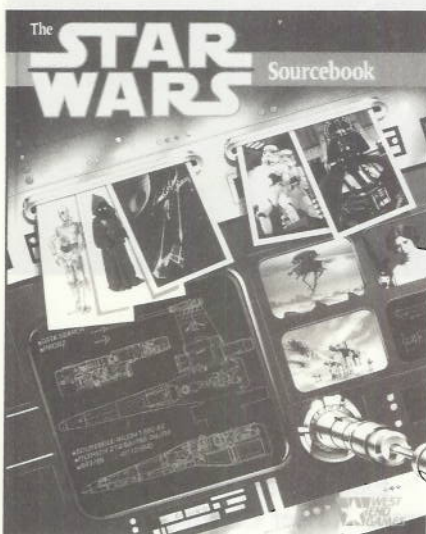
Parecía imposible, pero ya lo tenemos aquí. ¡Por fin! STAR WARS: el juego de rol más divertido y accesible; el juego destinado a arrasar en los ranquings del rol. Tan magno evento del mundo de los juegos en España se merecía un tratamiento muy especial por parte de LIDER. La redacción se ha liado la manta a la cabeza y he aquí dossier especial y tirada adicional.

¿En qué consiste este dossier? En él encontraras todo lo que quieras saber sobre el futuro Number One. Empezamos, para abrir el apetito, presentando con todo lujo de detalles el material de la serie ya publicado en inglés, así como un avance de las previsiones de publicación en castellano. Seguidamente pasamos a la valoración crítica de todo este tinglado galáctico, indicando todos sus pros y contras (que también los tiene). Este análisis nos dará pie a introducir unas ideas para la organización de campañas de juego que den continuidad y antecedentes a las aventuras. A continuación se revelan las mejores fuentes de inspiración para el diseño de estas aventuras: las novelas de ciencia ficción. Finalmente, revisamos la competencia, es decir, los principales juegos de rol de ciencia ficción que se pueden encontrar en el mercado.

Este dossier ha sido elaborado entre Xavier Cañellas, incansable adaptador y diseñador de juegos (por el momento amateur, pero todo llegará); Lluís Salvador, dotado de la condición de ser a la vez jugador veterano y lector selectivo (pasada una etapa de extrema voracidad); Joan Parés, profesional de los juegos ("botiguer") y con una larga experiencia en el campo de la dirección de juegos de rol de ciencia ficción; y Xavier Salvador, traductor del juego al castellano y, por fuerza, una de las personas que mejor sabe cómo funciona y que mejor conoce todo el material aparecido.

QUE EL PRESUPUESTO





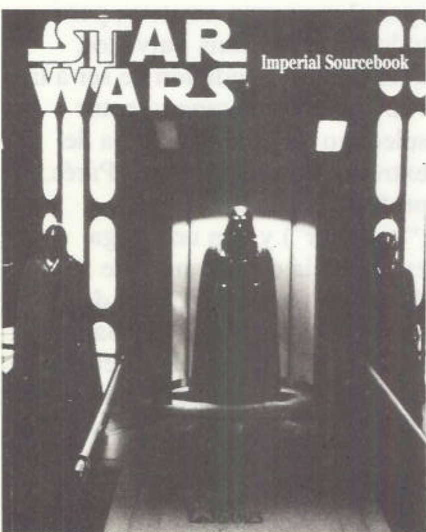
El único requisito imprescindible para el rol es la imaginación de los que participan. De hecho no se necesita nada más para poder disfrutar de este tipo de juegos. Pero, evidentemente, la imaginación puede ser estimulada y encauzada de manera provechosa mediante reglamentos (que en definitiva no son más que una guía para la ambientación de los personajes y de las historias, y unas directrices para la resolución de lo que pueda pasar durante una aventura). Eventualmente cualquier juego se puede seguir desarrollando mediante una amplia variedad de suplementos que enfaticen las funciones de ambientación y/o resolución del reglamento y/o le introduzcan nuevos elementos.

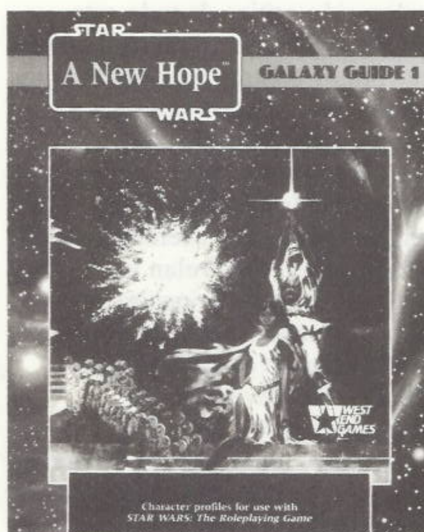
En la actualidad Star Wars consta de su reglamento, más de una veintena de suplementos y un montón de figuras de plomo. Vamos a desarrollar cada punto por separado.

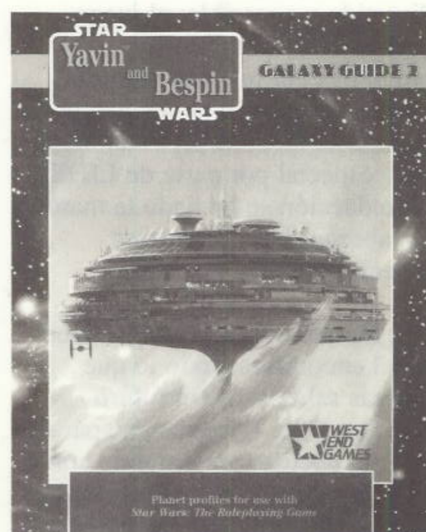
EL REGLAMENTO

El primer libro traducido de la serie: *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Todo lo que necesitas para dirigir, crear y paricipar en aventuras ambientadas en la galaxia muy, muy lejana descubierta por George Lucas hace cerca de 12 años. Consta de tres secciones que se dedican respectivamente al jugador, al director de juego y a la aventura, además de una introducción al juego de rol y una gran cantidad de material gráfico de los archivos de Lucasfilm.

En la primera sección (breve, introductoria y destinada a los jugadores) se desarrolla la creación de personajes, se presentan las lineas generales de la mecánica de juego y se ofrece una aventura en solitario para ir entrando en calor y practicar lo que se ha aprendido en el los capítulos anteriores. La segunda sección (más técnica y destinada a los que dirigirán el juego), consta del grueso del reglamento, en el que se suceden una muy útil introducción a la dirección de juegos, las reglas sobre habilidades, combate, curación, naves espaciales y la Fuerza, y la creación de personajes especiales (alienígenas, droides y extras). La tercera sección (también de uso exclusivo para directores) presenta la quintaesencia de los consejos para la dirección y diseño de aventuras *de cualquier juego de rol*, así como una aventura introductoria completa y una decena de ideas para crear aventuras. Todo esto salteado







TE ACOMPAÑE

con unos sorprendentes "anuncios" de la Marina Imperial, los cazas Ala-X, un crucero de placer por la galaxia y los Droides de la serie R2.

El análisis crítico de este material puedes encontrarlo en la siguiente sección.

LOS SUPLEMENTOS

Ya ha quedado suficientemente claro que los suplementos son perfectamente accesorios en cualquier juego de rol. Sin embargo, los juegos de éxito ven aparecer gran cantidad de expansiones, debido en parte a la presión de los jugadores, que siempre exigen más y más material de sus juegos favoritos. Star Wars es un buen ejemplo de este caso: en cuestión de unos dos años ya llevan más de veinte expansiones en inglés y que con un poco de suerte también verás en castellano.

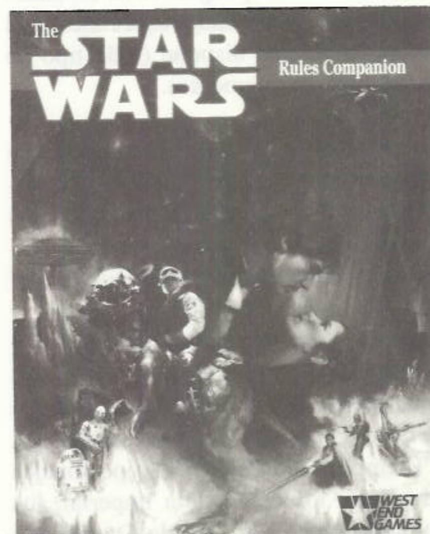
Estos expansiones pueden clasificarse en cuatro bloques, de contenido muy diferenciado: las guias de ambientación, las expansiones del reglamento de reglas, las aventuras prefabricadas y los otros juegos relacionados con Star Wars. El plan de publicación en castellano prevé ir combinando de la manera más equilibrada posible todas las clases de suplementos.

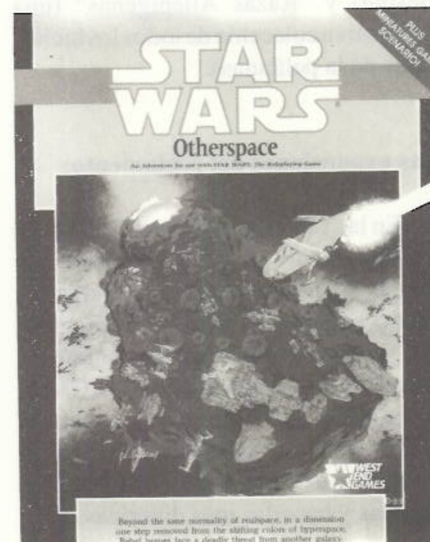
Las guías:

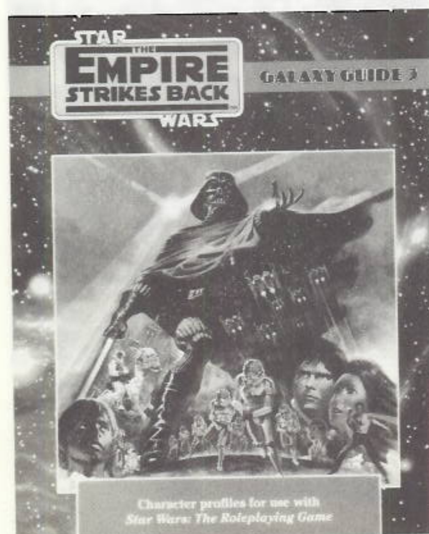
En la actualidad hay dos tipos de guias en inglés, caracterizadas por ser recopilaciones de información más o menos útil para el juego, pero que pueden ser apreciadas debido a su contenido informativo por todo fan de las películas, aunque no tenga ninguna intención de jugar.

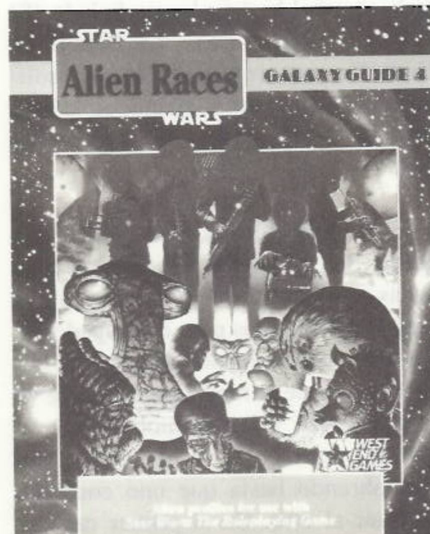
Por una parte se encuentran "La Guía" (con Mayúsculas; el próximo libro que se editará en castellano) y la "Guía Imperial". Ambas son de lo mejorcito de la serie (que es mucho decir).

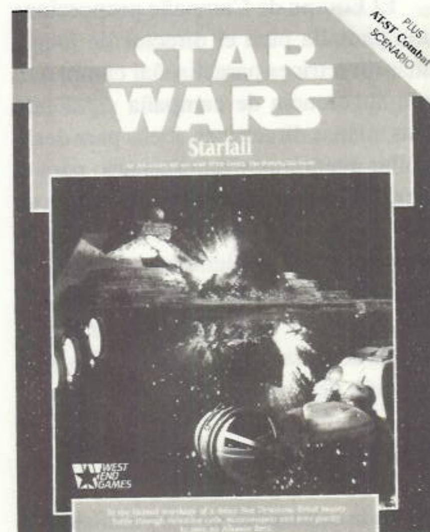
En la Guía (la de las Mayúsculas) se encuentra TODO lo que se puede saber sobre tecnologia en el imperio (viajes espaciales, material disponible, sables de luz), los distintos tipos de naves (desde los cazas hasta las grandes naves de combate, pasando por los transportes espaciales y los vehículos de repulsión), la organización militar (soldados de asalto, guarniciones imperiales, bases rebeldes), y los personajes (Droides, alienígenas, criaturas y los personajes principales de las películas).











La Guía Imperial es una detallada explicación del poder y la organización de ese monstruo popularmente conocido como el Imperio. Describe su organización política (incluido el servicio de espionaje), su organización militar (incluidos los despliegues de las unidades militares y las unidades especiales) y el material de que dispone (todo tipo de vehículos y armamento).

Por otra parte tenemos las guias de los personajes y los planetas de las películas: "Una Nueva Esperanza" (los personajes de Tatoooine, los de la cantina, los de la Estrella de la Muerte y de los de la base de Yavin), "Yavin y Bespin" (da los perfiles planetarios y sugerenciuas para aventuras en ambos planetas: la selva de la primera película y la ciudad de las nubes de la segunda), "El Imperio Contrataca" (los personajes de Hoth, los de la flota imperial, los cazareecompensas, los de Dagobah y Bespin) y "Razas Alienígenas" (una exhaustiva colección de todos los bichos raros de la películas).

Las expansiones del reglamento:

En la actualidad son dos: El "Equipo de Campaña" y el "Suplemento de Reglas". También tenemos que citar las cuatro páginas de "Mejora de Reglas" que se proporcionan en todo el material aparecido tras el reglamento y "La Guia", consistente en unos ajustes en la utilización de habilidades y en la resolución de combates, para agilizar las partidas y hacerlas más diveridas.

El Equipo de Campaña proporciona una pantalla para el director de juego, unas directrices para diseñar campañas, una sugerencia de campaña siguiendo esas misnas directrices, ideas para desarrollar aventuras y un escenario para el juego de cazas espaciales "Guerreros de las Galaxias" (que ya tratamos más adelante). El Suplemento de Reglas consiste en una revisión/ampliación/mejora de las reglas de la Fuerza, los combates personales y espaciales y la creación de droides.

Las aventuras prefabricadas

En la actualidad se han publicado en inglés ocho aventuras de tema más que variado. Dos de ellas pueden ver la luz en castellano durante el noventa. Concretamente: "Cacería humana en Tatooine" (la búsqueda de un viejo héroe de las guerras clónicas perseguido por la mitad de los cazarecompensas de la galaxia) y "Comando: Shantipole" (el accidentado transporte un proyecto secreto rebelde al Alto Mano de la Alianza). Las otras tratan de Destructores Estelares, misiones diplomáticas para conseguir armas secretas, viajes más allá del espacio real, naufragios espaciales, viajes en naves de lujo y politiqueos en la ciudad de las nubes.

Las aventuras en general son muy liniales (ver crítica) pero muy bien desarrolladas. Así mismo siempre proporcionan mapas, secciones recortables sobre personaes no jugadores y escenarios de combate para "Guerreros de las Galaxias" o de otro tipo.

Los juegos de La Guerra de las Galaxias

Por el momento ya han sacado cinco. El más importante es "Guerreros de las Galaxias" (que esperemos pueda ser traducido si la respuesta de público da para publicar un juego de simulación de tablero en castellano). Es un juego de combate entre cazas espaciales más sencillo, espectacular y divertido divertido del mercado: el complemento ideal para el juego de rol.

"Asalto a Hoth" es un sencillo wargame que recrea el ataque imperial a la base rebelde del planeta helado (El Imperio Contraataca). "La Batalla de Endor" es un juego de tablero en solitario que recrea los combates en la luna boscosa de Endor en "El retorno del Jedi".

Por útimo tenemos el "Duelo con Sables de Luz" y el "Libro de batalla de cazas espaciales", dos sugerentes librojuegos interactivos para dos jugadores. En ellos cada jugador dispone de un libro en el que se representa como se ve al adversario y las maniobras que se pueden realizar. Los jugadores van maniobrando hasta que uno consigue derrotar al otro. En el primer caso se trata de un duelo de sables de luz entre Darth Vader y Luke Skywalker, en el otro de un duelo entre un caza Ala-X rebelde y un interceptor TIE imperial.

LAS FIGURAS

Las figuras de plomo son uno de los accesorios más vistosos de un juego de rol. Dado que Star Wars tiene una ambientación muy particular, es natural que disponga de figuras propias originales. Se trata de figuras muy detalladas, cuyo único defecto es que son bastante grandes, cosa que puede presentar dificultades para resolver combates personales a gran escala.

Se presentan en blisters de 10 figuras agrupadas por temas. En la actualidad hay como unos 15 diferentes que representan desde los personajes de la cantina o el palacio de Jabba el Hutt, hasta los héroes rebeldes o los soldados de asalto.

Todavía no han parado de salir nuevas expansiones. Quizás cuando lo leas, este informe ya estará pasado de moda y los aficionados lectores de inglés ya puedan disponer de alguna novedad.



LA LUZ Y EL LADO OSCURO DE LA FUERZA

POR XAVIER SALVADOR

Star Wars es sin duda uno de los juegos de rol que merece una mejor valoración general, pero conviene analizar detenidamente sus características: la elevada valoración resulta de la media entre unos atributos muy notables y otros que no lo son tanto. Pasemos pues a analizar las grandes virtudes que justifican el papel destacado de Star Wars entre los juegos de rol, para a continuación sacar a relucir sus trapos sucios.

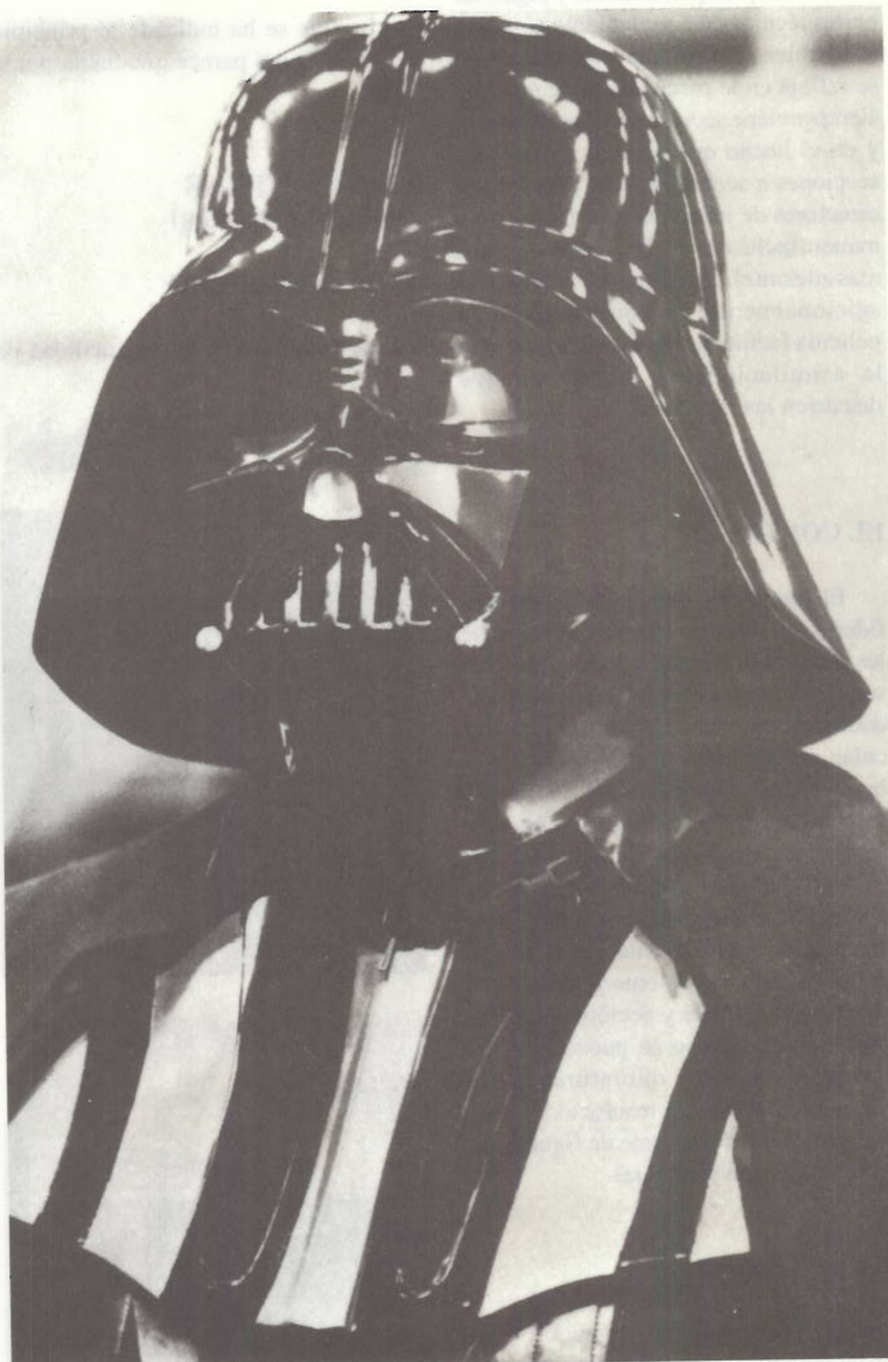
LOS PROS

EL NOMBRE

Star Wars: Juego de rol condenado a la popularidad por tener unos padrinos multimillonarios (Lucasfilm) que le han permitido utilizar el nombre de familia. La referencia explícita a las películas es un gancho inmejorable para atraer la atención tanto de aficionados como de neófitos. Pero las conexiones con películas o libros de éxito por sí solas no garantizan que el juego sea bueno (allí está el fracaso del juego de rol de Indiana Jones, por poner un ejemplo). Hace falta algo más.

LA CALIDAD

Todo el material publicado de la serie se caracteriza por la calidad, desde su excelente presentación (combinada con gran cantidad de material gráfico), al rigor del diseño y de los contenidos (que, por otra parte, son repetida y minuciosamente supervisados por los "padrinos", según parece hasta llegar a límites excéntricos). Tal vez la traducción sea lo menos destacable ("mea culpa"), aunque cabe alegar que es más duro de lo que parece dedicarle tantas horas a un juego tan divertido sin poder disfrutar de él (y uno se impacienta...).



Como en el caso anterior, la calidad es una condicón necasaria pero no suficiente para tener un buen juego. ¿Qué más tiene Star Wars?

LA ACCESIBILIDAD

La Guerra de las Galaxias es ideal para iniciarse. Se trata muy posible-

mente de uno de los mejores juegos para entrar en el mundo del rol. Esto se debe sobre todo al hecho de tratarse de un juego ambicioso pero sencillo y al esfuerzo voluntario por parte de los diseñadores para explicarse con claridad. La sencillez se pone de manifiestro en hechos como: se utilizan dados normales de seis caras, los personajes están listos para personalizar y jugar, las partes técnicas del reglamento son muy asequibles... La voluntad de explicación se refleja en la mecánica de juego, que siempre viene acompañada de ejemplos, y en el hecho que se dedican amplias secciones a aconsejar a los jugadores y directores de juego novatos (a veces de manera incluso excesiva, como veremos más adelante). No podemos olvidar que, adicionalmente, la conexión con la película facilita de manera considerable la asimilación del mundo en que discurren las aventuras.

EL CONTENIDO

El juego de rol recoge de manera fidedigna todos los elementos clave de las películas: 1) gran variedad de personajes (droides con diferentes capacidades, alienígenas a cual más espectacular, amplia gama de profesiones para humanos), 2) la filosofía vital de la Fuerza (el detallado tratamiento que recibe en el reglamento llega a ser emocionante: los Poderes Jedi de control, percepción y alteración, el riesgo de caer en el Lado Oscuro, la posibilidad de gastar puntos de fuerza en caso de emergencia...), 3) combate trepidante y acción a raudales (el combate incluso se puede resolver sin necesidad de miniaturas, para accelerar el ritmo de resolución y para evitar caer en el wargame de figuras... y lo mejor es que funciona).

LA DIVERSION

Star Wars es diversión pura. Como en las películas, se recomineda dar a este juego un buen toque de humor. El tema de La Guerra de las Galaxias ya es de por sí bastante propicio para la diversión. Como indica el propio diseñador, esto va Space Opera y la ópera espacial no sirve para las disquisiciones trascendentales, ni para la ciencia dura. Aquí se trata de enfatizar un estilo de juego fácil y divertido: punto. Si se quiere hacer algo más "heavy" en el campo de la ciencia ficción, aunque puede resultar interesante, ya no será Star Wars.

LOS SUPLEMENTOS

Lo que se ha indicado al principio del dossier me parece que habla por sí sólo.

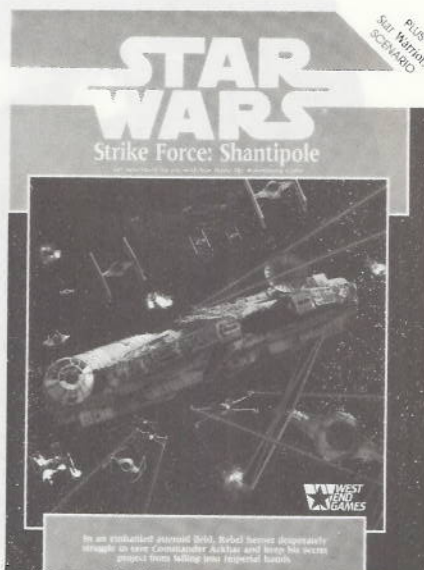
LOS CONTRAS (haberlos, haylos)

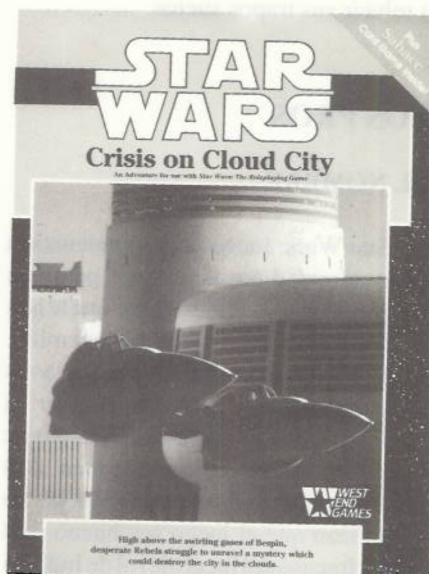
EL MANIQUEISMO

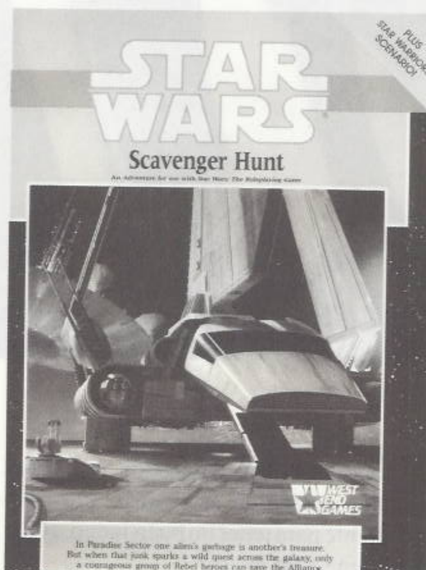
El desarrollo de la personalidad de los personajes jugadores queda limitado por su encorsetamiento en un tipo de papel muy concreto: todos son miembros de la Alianza Rebelde en su lucha contra la tiranía del Imperio. Aquí no hay planteamientos éticos de ningún tipo. Los rebeldes son los buenos (incluso los contrabandistas, los mercenarios, los tahures, los cazarecompensas y los piratas) y todos los Imperiales son malos y hay que acabar con ellos. Propicia en los jugadores una actitud de pocas miras, que aporta pocas posibilidades para enriquecer la interpretación, por lo que, como juego de ROL resulta algo pobre.

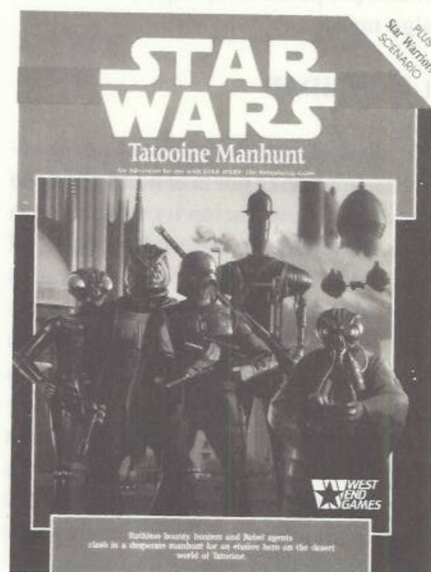
LA LIMITACION

Siguiendo en esta misma línea, las



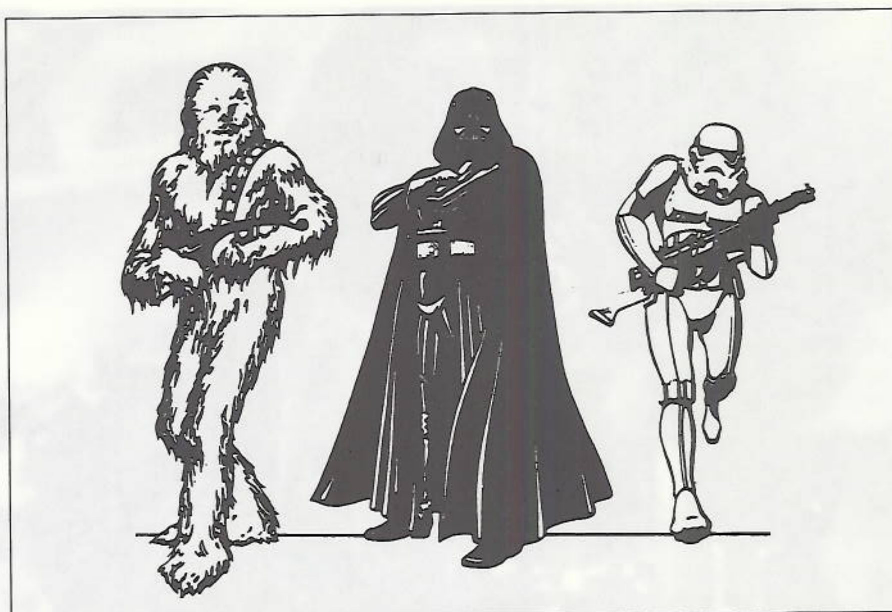






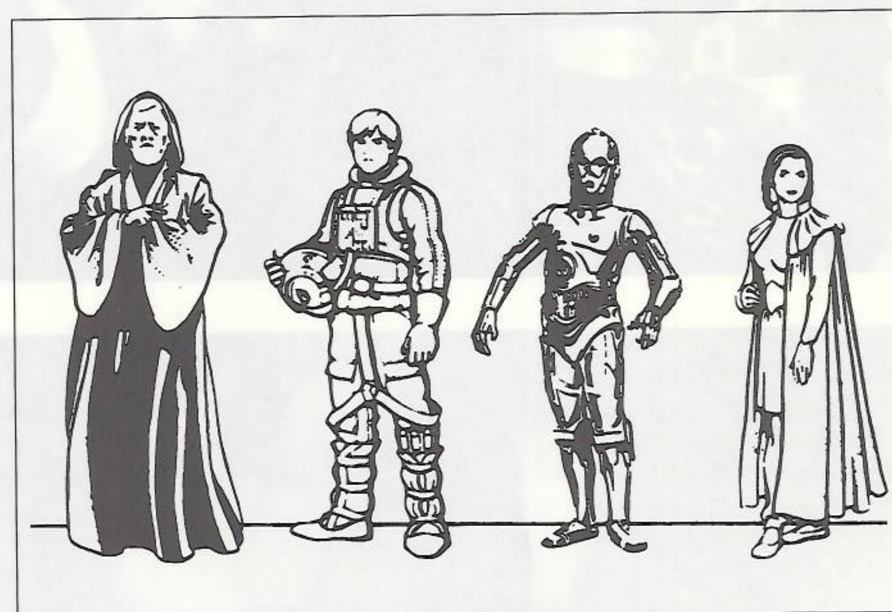
aventuras de La Guerra de las Galaxias, a pesar de ofrecer una amplia gama de variación, quedan bastante autolimitadas al ser todos los personajes siempre rebeldes cuyas misiones guardan alguna relación con el apoyo a la Alianza Rebelde. Para las posibilidades de ambientación que ofrece la ciencia ficción, es limitado.

Por otra parte, el planteamiento de las aventuras es absolutamente lineal. Pase lo que pase, el episodio 2 va después del episodio 1. En los por otra parte excelentes consejos ya se deja bien claro cómo se pueden manipular los sucesos... demasiado explícitamente para mi gusto (sobre todo de cara a los directores novatos). Aunque esto facilita la labor de preparación del árbitro y proporciona mejores posibilidades para preparar la aventura y conseguir un ritmo de juego trepidante, hasta cierto punto corta las alas de los jugadores.



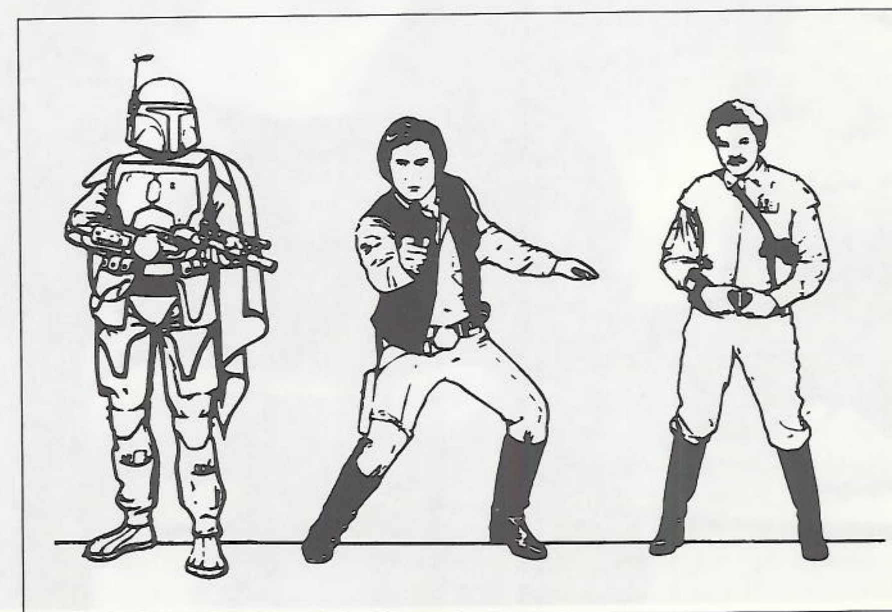
EL DIRIGISMO

Como acabamos de comentar, los consejos refuerzan demasiado el poder del árbitro, lo que puede crear un cierto vicio dirigista a los directores de juego novatos. El concepto de juego de rol divertido que explota Star Wars pasa en cierta medida por cerrar parte de las posibilidades que un juego de rol siempre tendría que dejar abiertas. Claro que, como bien indica el diseñador, las partidas aburridas suelen venir por la incapacidad de decidirse cuando se ofrecen demasiadas alternativas o por la imposibilidad por parte del director de juego de preparar adecuadamente todos los posibles giros del argumento. El grado de poder del director es un debate abierto en el mundo del rol y Star Wars se decanta por ofrecerle casi el grado máximo (pero por lo menos tiene la contrapartida de ser el más espectacular).



LOS PEINADOS DE LA PRINCESA LEIA

Sin comentarios. ponen en duda la credibilidad de todo el universo de la película.





LIBERTAD EN LA GALAXIA

POR XAVI CAÑELLAS Y XAVI SALVADOR.

Queremos ofrecerte algunas ideas para dar más contenido a tus aventuras. Consisten en una campaña que permita enlazar las aventuras de tus personajes y que dé un finalidad no tan inmediata a sus actividades.

Nuestra inspiración proviene de un magnífico, y hasta cierto punto desconocido, juego de SPI que acabó publicando Avallon Hill y cuya fuente de inspiración fue precisamente La Guerra de las Galaxias: se trata del "Freedom in the Galaxy" (juego cuyo nivel de complejidad es equivalente al del "Third Reich" y quizás por eso no ha tenido la popularidad que merece un juego tan divertido).

En el "Freedom" ("Fritos" para los amigos) se enfrentan dos bandos: el Imperio y la Rebelión (te suena, ¿no?). Cada jugador controla dos tipos de unidades. Por un lado las flotas espaciales y las tropas terrestres: el Imperio inicialmente disfruta de una apabullante superioridad numérica (que el rebelde puede superar si consigue rebelar suficientes planetas) y es el único que dispone de "atrocidades" tales como el ingnominioso Estabilizador Planetario. Por otro lado, un cierto número de personajes: los héroes que, con sus acciones individuales, pueden decidir el destino de toda la galaxia (tambien suena, ¿no?).

En el Fritos los personajes se enfrentan intentando alterar la alineación política de los distintos planetas mediante misiones diplomáticas, contactos con soberanos y golpes de estado; intentando dirigir, sabotear y subvertir las unidades militares, que se enfrentan en batallas espectaculares. Todo ello mientras se ven ayudados o entorpecidos por los habitantes del planeta, las criaturas que lo habitan y/o las patrullas enemigas. Refleja exactamente el universo de la guerra de las galaxias.

Aquí rizamos el rizo y del "Freedom in the Galaxy" volvemos al "Star Wars". Se trata de motar unas campañas basadas en la lucha por el control de un sector galáctico, recuperando los elementos introducidos en el Fritos que ayuden a enriquecer una campaña de rol. Quien disponga del juego puede seguir su propia inspiración. Vamos a indicar algunas ideas para los que no tengan la suerte de disponer de este excelente, aunque complicado juego.

Generación del sector

Ante todo el director de juego, con la ayuda de sus jugadores, debe definir el sector en el que actuarán los personajes: si está más o menos cerca del núcleo, quién lo controla y qué hay en cada planeta. Sugerimos la siguiente secuencia.

1. MAPA

Puede ser una red hexagonada o cuadriculada. Recomendamos que tenga sobre 15 x 15 espacios. Determinar la presencia o no de sistemas con planetas habitados y/o aprovechables en cada espacio, en función de la situación del sector en la galaxia (Se hace un mapa bidimensional para simplificar, puesto que las reglas de astrogración indican claramente que la duración de un viaje depende más del conocimiento de la ruta que de su distancia, pero quien quiera hacerlo tridimensional que no se corte).

Sector interior (cerca del núcleo galáctico): sacar un 8 con dos dados de seis.

Sector intermedio: un 9.

Sector exterior (en el borde galáctico): un 10.

2. CONTROL

Determinar el control de cada sistema, en función de su situación estratégica general. Los sectores interiores no pueden estar disputados, ni los exteriores en control imperial. En los sectores exteriores un 11 o un 12 significa un planeta inexplorado (12 en los intermedios) y, por el momento, neutral. En los planetas inexplorados no se determina el contenido hasta que son descubiertos (el Director de Juego, al tomar sus decisiones, debe tener siempre en cuenta qué sabe cada bando).



	Imperial	Rebelde	Neutral
Controlado	3-8	2	9-12
Inquieto	4-7	2-3	8-12
Disputado	6-7	2-5	8-12

3. CONTENIDO

Capital: Determinar en qué planeta imperial se encuentra la capital de sector (en un sector medio hay más de 50 planetas y tú sólo habrás diseñado unos 20 o 25; son los más importantes).

Población: Determinar el factor de población tirando 1D (y sumando uno si es la capital: 1-2 factor 0 (poco habitado) /3-4-5 factor 1 / 6 factor 2 (superpoblado).

Recursos: Determinar el factor de recursos de igual manera que la población: 1-2 factor 0 (sin recursos)/ 3-4-5 factor 1 / 6 factor 2 (rico en recursos).

Industrias: se determina tirando un dado de seis caras y sumando los factores

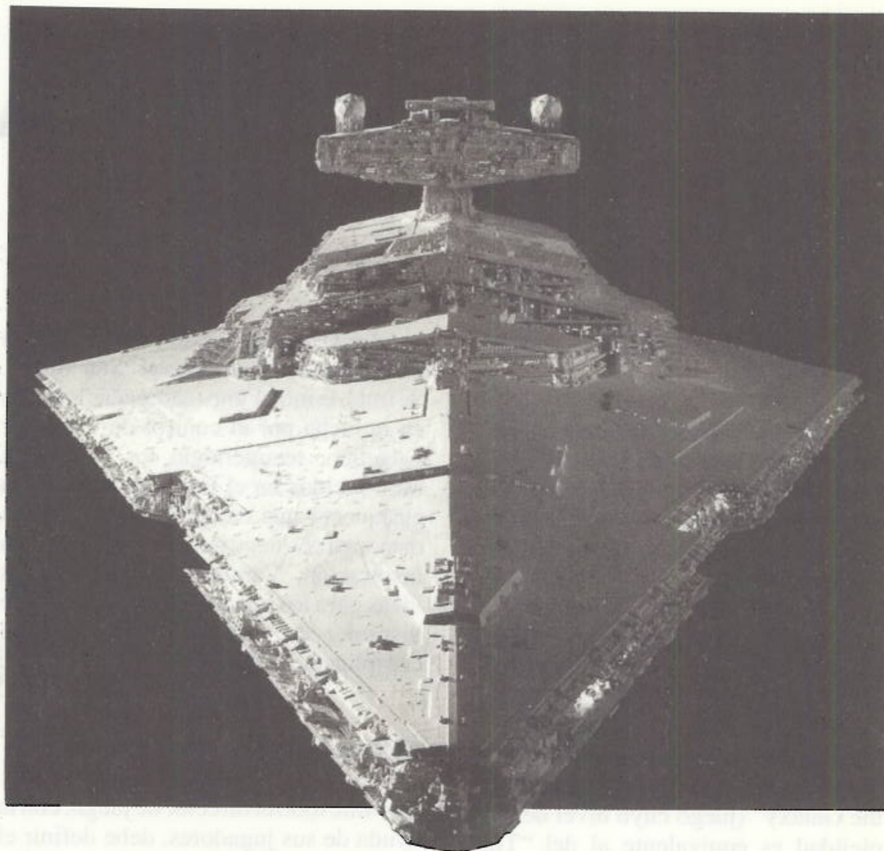
de población y recursos: 1-2-3 factor 0 (sin industria) / 4-5-6 factor 1 / 7-8 factor 2 (industrializados).

Peculiaridades: el sistema tiene más de un planeta habitable (volver a determinar características), secreto planetario (fanáticos, interdicción por motivo de riquezas tales como minas secretas, o de peligros como radiaciones...), clima especial, alienígenas aborígenes, rasgo cultural peculiar (familia, economia, sociedad...), factor de golpe de estado o de soberano.

Rutas: las rutas se determinan en función de los contenidos de los dos planetas y la distancia que los separa.

Base= 10 +1 por cada 5 espacios de distancia +/- contenidos planetarios +15 si inexplorado -2 entre imperiales (comercio y correo regular) -1 entre rebeldes. (Los modificadores planetarios son -1 por capital, -1 por cada factor 2 en población, recursos o industria, +1 por cada factor cero, +/- lo que indiquen algunas peculiaridades).

Gráfico: hay que representar toda esta información de manera codificada en un mapa.



4. UNIDADES

Se procede a la asignación de unidades para cada bando.

Imperial:

(distribución según el tipo de sector)

Unidades militares:

Ejército: guarniciones en cada planeta imperial (potencia de 1 en interior controlado a 5 en exterior disputado). Posibles PNJ como líderes de guarniciones. Cada factor representa un conjunto de unas 5 guarniciones como la definida en la Guia. Posibles macrobases juntando factores. Ejércitos planetarios en los planetas que tengan suficiente población y recursos para mantenerla (factor igual al mínimo entre población y recursos).

Flota: Potencia de 1D+5 más modificadores según sector (mayores en los disputados). Almirante de la flota como PNJ. A dividir normalmente entre la guarnición de la capital y las patrullas por el sector: Cada tipo de escuadrón (destructores,...) tiene un valor distinto. También flotas planetarias (en los planetas que tengan industria y recursos para mantenerlas, según sistema equivalente al de los ejércitos).

Posible apelación de recursos o refuerzos al alto mando imperial (según PNJ)

Servicio de inteligencia (espías, agentes secretos...): (factor 1 a 3, el máximo en las inquietas, el mínimo en las controladas). Cada punto representa la capacidad de realizar una acción de tipo subversivo (lista) cada turno estratégico Las posibilidades de éxito son mejores cuando se combina más de un factor: 1 factor, éxito con 1-2-3 en un dado de seis caras; 2 factores, 1-2-3-4; 3 factores, 1-2-3-4-5 (menos cuando la acción afecta a los personajes jugadores, ya que entonces debe resolverse dentro de una aventura: Designar PNJ como asesinos, cazarecompensas...

Burocracias (factor 1-3 según sector, máximo en las controladas). Es el equivalente del servicio de inteligencia para misiones "legales". Senadores, Gobernadores, Moffs, etc, como PNJ importantes.

Rebelde:

Militares: de 1 a 3 bases secretas por sector (factor únicamente de defensa de 1, pero pueden apoyar actividades subversivas, almacenar y ocultar material bélico...).

Factor de tropas en planeta igual al número de población de cada planeta controlado.

Factor de flotas igual al número de industrias controladas en el sector.

Cada punto de tropas o flota necesita medio punto de recursos para mantenerse. Los puntos sobrantes pueden utilizarse para acumular (y eventualmente construir nuevas unidades) y cubrir los reemplazos.

PNJ: senadores, almirantes, jedi, científicos, populares... encuadrados en comandos. Posibilidad de realizar acciones (de 1 a 3 punto, el máximo en los controlados por el imperio). Los factores rebeldes pueden realizar todo tipo de acción.

Neutrales:

Flota y ejército si tienen respectivamente población e industrias (y, en ambos casos, recurosos para mantenerlos).

Control de las actividades

Las aventuras se generarán mediante una combinación de 2 posibilidades: dirección por parte de los jugadores (indican al árbitro a dónde van y qué quieren hacer) o asignación de misiones por parte del árbitro (sobre todo para dar



variedad y sorpresa al juego: si los jugadores llevan dos aventuras seguidas en misiones diplomáticas, les puedes intercalar un misión de, por ejemplo, rescatar a un famoso científico...)

La resolución de la vertiente estratégica se realizará en turnos de 1 més (a entrelazar con las campañas de los jugadores).

El objetivo de la campaña es llegar a controlar la capital del sector (se supone entonces que todo el sector va cayendo como fichas de dominó).

Tipos de misiones:

-Individuales:

Divididas en legales (burocracia) e ilegales (servicio de inteligencia). Para los rebledes no hay distinción de funciones. Las hay políticas, subversivas e informativas.

•Diplomacia (legal, política): Consigue cambiar la alineación de un planeta de imperial a neutral y viceversa.

•Convencer soberano (legal, política): Sólo en los planetas con soberano reconocido y sólo por parte de personajes rebeldes. Coloca la alineación en rebelde.

•Golpe de estado (ilegal, política): Sólo en los planetas propensos al golpe de estado. Coloca la alineación en cualquier espacio.

•Rebelión (ilegal, política): en el caso rebelde consigue poner un planeta neutral en rebelión; en el caso imperial vuelve a poner un planeta rebelado en neutral.

•Sabotaje (ilegal, subversiva): Afecta a instalaciones militares o económicas.

•Asesinato (¡ilegal!, subversiva): Elimina un PNJ o incluso un personaje jugador (pero en este último caso debe resolverse durante una aventura).

•Rescate (ilegal, subversiva): Rescata personajes capturados (para, entre otras cosas, evitar que de información si, por ejemplo, es torturado

•Montar campamento (ilegal, subversiva): Sólo los rebeldes. Consigue montar una base rebelde.

•Robo (ilegal, subversiva): Obtener algún objeto del enemigo, o secuestrar algún personaje enemigo (resolver en aventura en caso de personajes jugadores).

•Información (legal, informativa): hay diversas variantes de esta misión: conseguir informarse sobre bases rebeldes o despliegues imperiales, exploración de planetas, reclutanmiento de nuevos personajes, abastecimiento de recursos.

-Militares:

Las unidades militares pueden realizar todo tipo de misiones que se puedan imaginar en un wargame galáctico. Las flotas pueden patrullar por el sector, defender un sistema, asaltar un sistema, asediar/bloquear un sistema o planeta, bombardear un planeta, embarcar, transportar y desembarcar tropas o reponerse de los daños recibidos. Las tropas en tierra pueden realizar las misiones equivalenntes en un planeta, con el interés añadido que el control de un planeta también puede conseguirse mediante la ocupación militar.

A. Personajes jugadores
Actúan según las aventuras. Indican dónde quieren ir y qué quieren hacer. El árbitro les prepara la aventura en función de su misión, la situación estratégica general, unas tablas de encuentros y las acciones de los demás.

B. PNJ Rebeldes
Toma de decisiones a medias entre el director y los jugadores. Hay que determinarlas acciones de los comandos y de las unidades militares.

C. PNJ Imperiales
Toma de decisiones exclusivamente por parte del director de juego, sobre las acciones de las unidades militares, el servicio de inteligencia y las burocracias.

Al resolver las misiones se deben intercalar episodios de encuentros que faciliten o entorpezcan el desarrollo de la misión, y que pueden venir dados por unas tablas o por la interacción con las misiones de los PNJ (determinados en lo posible por el árbitro antes de que comience la aventura).

Esta campaña se va a convertir en sección fija en LIDER, y en lo sucesivo queremos sacar lo tenemos en cartera:

- Un sector planetario totalmente generado.
- Tablas de eventos (en la resolución de misiones).
- Propuesta de sistema de resolución dce combates.
- Tabla ampliada de "peculiaridades" planetarias.
- Dossiers sobre PNJ célebres.
- Tablas para los planetas inexplorados.

QUE LA IMAGINACION OS ACOMPAÑE

POR LLUÍS SALVADOR.

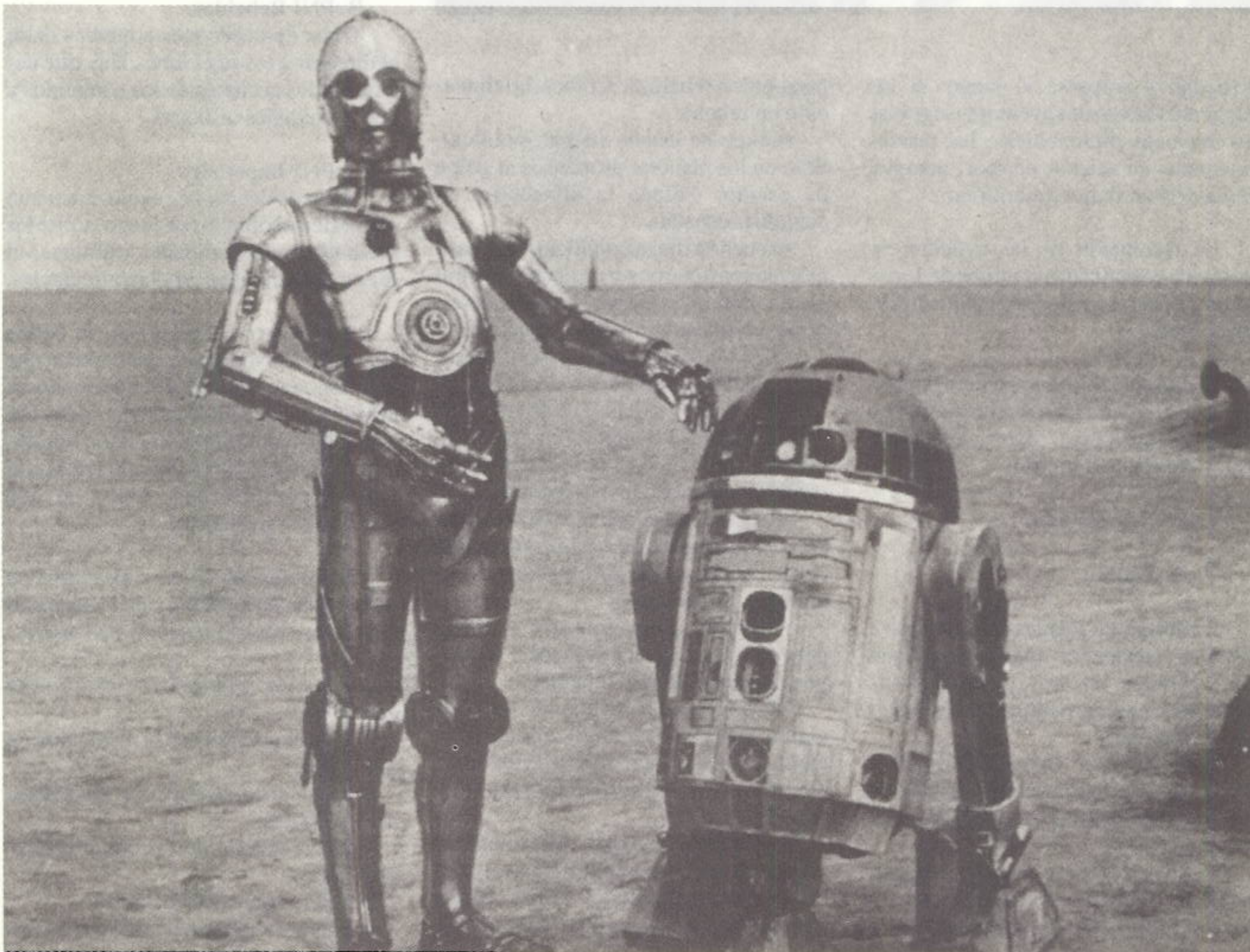
A nosotros los lectores y practicantes de juegos de rol siempre nos ha entusiasmado una frase que parece haberse convertido en el "leit-motiv" de todo juego de ciencia-ficción que se precie; es aquella de que "cualquier argumento de ciencia-ficción es adaptable a estas reglas". ¡Ja! Quienes han escrito esta falacia parecen tener una idea más que limitada de lo que el grueso de la ciencia-ficción representa y trata.

La SF **no** está compuesta de Space Operas. De hecho, este subgénero no alcanza el diez por ciento de la producción temática total. Se podría argüir que las llamadas "novelas de a duro" cumplen perfectamente la función de proporcionar argumentos de acción en cantidades suficientes al árbitro como para mantener una campaña viva durante siglos, y ciertamente es así, pero ¿a qué jugadores puede interesarles una campaña compuesta de peleas de salón y combates entre naves que se repiten una y otra vez? Evidentemente, estas novelas pueden proporcionar argumentos de urgencia e incluso ideas de cómo plantear este tipo de situaciones (y a veces de cómo no plantarlas), pero el jugador avezado suele pedir al Máster más imaginación e intriga que esa.

Lo que nos lleva al problema enunciado anteriormente. Casi todos los juegos de rol proporcionan un universo coherente en el que disponer las aventuras. Semejante universo puede ser más o menos abierto, pero cuando el jugador se acerca a una novela con intenciones de transformarla en una buena partida, el resultado suele ser la desesperación. La mayor parte de novelas -de buenas novelas- del género son absolutamente inadaptables en su situación total y las que son adaptables parcialmente pierden alguno de sus elementos clave en el proceso.

En el caso de Star Wars esto es más cierto que nunca. En el mundo de Star Wars, lleno de buenos y malos y con una rebelión en curso como telón de fondo, es evidente que es más fácil incluir el argumento de **Solo ante el peligro** en su universo que no **2001: una odisea del Espacio.**

Pero no hay que desesperar. Es un hecho poco conocido (puesto que el





bum de Star Wars se produce con posterioridad a su publicación) que las primeras novelas colaterales de la serie -es decir, las que no están basadas directamente sobre las películas- tratan de cierto contrabandista llamado Han Solo y sus problemas en ganarse la vida y pagar sus deudas.

Y, por otra parte, si bien 2001 es imposible de incluir en el mundo cerrado de Star Wars, sí es extraíble de ella un computador loco como HAL 9000. De modo que mi recomendación es que el Máster no se obceque con las adaptaciones a ultranza, que escoja los detalles que le puedan ser útiles y deseche el resto y que guarde buena nota de argumentos y situaciones y los incluya y transforme sin preocuparse por la fidelidad a la obra (lo que, por otro lado, le evitará problemas; nada hay más triste que ver cómo un jugador sabe qué tiene que hacer en una partida porque leyó la novela la semana pasada). Dicho esto, veamos unos títulos inspiradores y que, además, son la crême del género.

Los aficionados a Star Wars deberían leer la novela que dio origen a todo: **La Legión del Espacio,** de Jack Williamson (Eds. Martínez Roca). Lamentablemente no es posible adaptarla a Star Wars. El argumento sonaría a conocido, porque Lucas se encargó de llevarla a la pantalla con et título de de... Star Wars. Prácticamente todos los elementos que compone esta saga cinematográfica están presentes en la novela. Pero, con su acción trepidante y apasionante lectura, sin duda constituirá un libro de cabecera para el aficionado.

Hospital del Espacio, de James White es una space opera de corte clásico que, sin embargo, pone un curioso énfasis en la variedad de vida alienígena, hasta el extremo de proporcionar la mejor clasificación de formas de vida existente el la literatura de Sf. Es más que recomendable su lectura para aquellos interesados en incluir alienígenas en las partidas, e incluso para los jugadores que quieran llevar este tipo de personajes.

La Luna es una Cruel Amante, de Robert A. Heinlein nos devuelva al sabor de la Rebelión, mostrándonos la de la Luna contra el colinialismo terrestre. Escriba con un estilo que ha hecho de su autor uno de los tres grandes del género, los intígulis políticos y la lucha del individuo por la libertad son sus temas principales, y es una lectura más que agradable e instructiva para aquel rebelde de pro en potencia.

Los robots son unas criaturas graciosas en Star Wars, ¿verdad?. No hay una sola novela que pueda tener relación con estos simpáticos personajes de la serie o resultar útil para interpretarlos. Sin embargo, refiriéndose a otro tipo de máquinas más siniestras, la serie **Los Asesinos** (Berserker), de Fred Saberhagen, (varios números de la revista Nueva Dimensión) nos puede dar una idea de lo que son capaces estos encantadores pedazos de lata cuyo único fin es el destruir la vida allá donde se encuentre y cueste lo que cueste. Una pesadilla para los jugadores, una delicia para el lector.

¿Qué decir de Eric Frank Russell, salvo lamentar lo más publicado que está en este país y lo encomiables que son sus obras? **Avispa** (Eds. Acervo) nos relata la proeza de una agente infiltrado en la sociedad del enemigo para provocar el sabotaje. Con humor y seriedad, una de las mejores novelas de conflicto bélico de la SF.

La serie **Simbiótica, Mesmérica y Mecanistris** (Nueva Dimensión) del mismo autor es así mismo recomendable. Las aventuras de una nave por mundos a cual más extraño (Simbiontes, Hipnotizadores y Robots) son un claro ejemplo de la Space Opera de calidad.

Para el jugador de Star Wars puede resultar instructivo el hecho de ver cómo la política se puede convertir en bizantina en **Dune** de Frank Herbert, (Ed. Ultramar), así como encontrar reminiscencias de la fuerza en Paul Muad Dib y la Bene Geserit y un pueblo aguerrido y rebelde en los Fremen. Indispensable.

Aunque sin duda el rey entre reyes es Jack Vance. Tanto con su serie **Chasch-Wankh-Dirdir-Pnume,** sugestivamente llamada **El Planeta de la Aventura** (Eds. Ultramar) como con la de **Los Príncipes Demonio** (Eds. Martínez Roca), Vance ha llevado la aventura a su cota máxima de expresión y, sin embargo, de inteligencia. Particularmente la última serie es directamente adaptable, puesto que la historia de una venganza contra cada uno de los príncipes demonio(que, dicho sea de paso, parecen haber inspirado a Jabba el Hut) es un claro ejemplo de cómo los objetivos personales pueden combinarse con los de, pongamos, una rebelión.

Esa es mi última recomendación. El juego de rol es para divertirse, no para hacer historia. Plantead vuestras aventuras sin manías, con el adecuado respeto al universo de fondo, pero sin que os preocupe el que vuestra aventura no tenga que ver con la rebelión. Y, sobre todo, que la imaginación os acompañe. ■

EL ROL EN CIENCIA FICCION

POR JOAN PARÉS Y XAVIER SALVADOR.

STAR WARS, por bueno que sea, no deja de ser uno más entre los incontables juegos de rol de ciencia ficción que se pueden encontrar en el mercado. Después de haber revisado las intimidades La Guerra de las Galaxias, bueno será echar una ojeada a la competencia.

TRAVELLER: El gran clásico. El primer juego de rol de ciencia ficción diseñado, y también el primero en ser traducido al castellano. Se caracteriza por su extremada flexibilidad, ya que permite ambientar cualquier tipo de historia de ciencia ficción. Aquí radica su gran ventaja. Pero por otra parte adolece de una mecánica de juego algo anticuada y de un desarrollo de expansiones ciertamente caótico. Por lo que respecta al background, a pesar su interés, queda algo cojo al no tener referencia directa a ninguna novela o película.

MEGATRAVELLER: Viene a ser la versión actualizada de Traveller, en la que se solventan los problemas de la mecánica de juego y la armonización de las expansiones. Siendo su nivel de sofisticación más elevado, es particularmente indicado para jugadores más exigentes.

TRAVELLER 2300: Este juego apareció, antes que el Megatraveller, como sustituto de Traveller. La idea central consistió en aprovechar la renovación del viejo sistema para reforzar la ambientación histórica. Esta se basa en el Twilight 2300 (se dice que siguieron la partida diplomática contemporánea hasta sus últimas consecuencias (el año 2300) y tal como quedó la partida, así es el background (quien tenga el juego ya sabe que Francia es quien salió mejor parada de los tres siglos de conflicto post-3ª guerra mundial y que Cataluña se independizó en el 2013).

G.U.R.P.S.: Este juego responde a la original idea de crear un diseño de personajes y una mecánica de juego que puedean adaptarse con retoques mínimos a cualquier ambientación rolera. Este sistema de rol genérico y universal (de ahí el título en inglés) permite en la actualidad ambientar historias en un universo de SF genérico, en el mundo del Car Wars y en ambientes cyberpunk. Todo con una misma base. ¿Qué más se puede ofrecer?

PARANOIA: Se dice de él que es el juego cuyo nombre mejor se ajusta a los sentimientos que provoca entre los jugadores. Mundo absolutamente enloquecido, en el que cada jugador lleva una serie de clones (más que nada para poder acabar una sesión de juego) y en el que todos los clones, admiradores fervientes del Ordenador (loado sea su nombre) pugnan por acabar con el máximo número de sucios mutantes y traidores miembros de sociedades secretas. Por desgracia, todos los personajes disfrutan de dos rasgos peculiares: son mutantes y miembros de una sociedad secreta. El único juego en que se divierten más los que miran que los que juegan.

STAR TREK: El juego de rol ambientado en la serie de televisión del mismo nombre. Gracias a este juego se pueden recrear las peripecias del doctor Spock y compañía a bordo de la Enterprise. La calidad del juego está a la altura de las circunstancias. Muy recomendable para los fanáticos de las buenas series de ciencia ficción.

SPACE MASTER: Es a la ciencia ficción lo que el RoleMaster a la fantasía (recordemos que el juego de rol del "El señor de los anillos" es una versión "light" de éste último). Buen sistema, aunque sofisticado en extremo (sobre todo la generación de personajes...). Realmente, sólo para ludómanos ávidos y de mente muy despierta.

MECHWARRIOR: El juego de rol de la serie de wargames Battle Tech. La ambientación viene a ser como un conflicto permanente entre dominios planetarios, en el que los personajes más destacados son los conductores de los grandes robots (algo así como Mazingers Z). De hecho es un wargame rolerizado.

SPACE 1889: La originalidad de este juego consiste en el decorado: las historias de Julio Verne y de H.G. Wells. Si a esta ambientación de principios de siglo le añadimos una presentación impecable y un contenido de calidad, tenemos uno de los juegos de ciencia ficción más recomendables actualmente en el mercado.

JUDGE DREDD: Basado en los cómics de la Nueva York degenerada en que sólo los "Jueces" pueden imponer el orden, si no la paz. Cada personaje interpreta el papel de un Juez, su moto y su pistola (son inseparables, como en el comic). Divertido para un par de sesiones de vez en cuando, pero ofrece pocas posibilidades al rol.

SHADOWRUN: La última novedad en ciencia ficción, el cyberpunk, trasladado al juego de rol. Lo más "in" en Estados Unidos, dónde dicen que el juego ha hecho furor (aunque sólo sea por el despliegue promocional que lo acompaña, ya nos lo creemos). Recomendado para todos los lectores de "Neuromancer".

SPACE JAMMER: Oh, ¡cielos! El D&D ambientado en el espacio. ¿Qué se puede esperar de algo así? Suponemos que gustará a quien le tenga que gustar. A nosotros no demasiado. Sólo para dungeonianos con mono y ganas de experiencias nuevas, sin ganas de saltar a un juego de ciencia ficción decente.

WARHAMMER 40.000: Basado en el Warhammer. Traslada la violencia fantástica de este juego a conflictos galácticos. Estética games-workshopiana muy violenta, apoyada por una impresionante profusión de juegos de tablero basado en el mismo background. De Boixos Nois/Ultrasur para arriba.

MUCHOS MAS: Seguramente nos dejaremos alguno en el tintero, pero hay juegos para todos los gustos: Space Opera, Ringworld, Renegade Legions, Universe, Méga, Flash Gordon and the Warriors of Mongo, Dr. Who, Legio VII (!)...

Si te gusta la ciencia ficción, seguro que encontrarás el juego de rol a tu medida. ■





















GUION: JESÚS MARTÍNEZ DIBUJOS: MANEL SÁNCHEZ

ARS MAGICA: EL ARTE DE NARRAR HISTORIAS

POR XAVIER SALVADOR.

Los hados han querido que los comentarios sobre dos excelentes juegos de rol, cuyo único punto de coincidencia es la calidad, compartan las páginas de este número de LIDER. Las referencias a "La Guerra de las Galaxias" se encuentran en el dossier. Aquí te hablaremos de "Ars Magica".

Para contextualizar el juego podemos aprovechar los principales puntos de contraste con Star Wars:

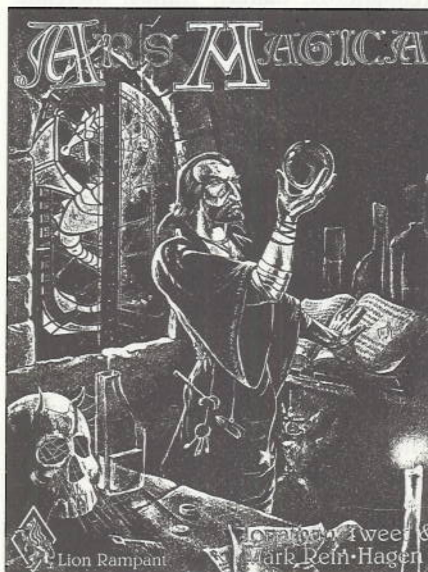
	STAR WARS	ARS MAGICA
temática	opera espacial	fantasía medieval
nivel	iniciación	veterano exigente
énfasis	acción/diversión	aventura/realismo
comercialización	puro marketing	manufacturada

Los imponderables impidieron que en el número anterior, dedicado a las JESYR, se comentase extensamente la presentación en España de "Ars Magica". Ahora queremos deshacer el entuerto y dedicarle el espacio que se merece el que puede ser el mejor juego medieval-fantástico creado hasta la fecha (y que según los expertos va para record "a lo Bob Beamon").

Sus antecedentes: diseño original del año 88, mejorado el verano pasado, avalado por el premio "Gamers Choice" del mismo año al mejor juego de rol de fantasía, presentado en Barcelona en el marco de las jornadas por Jonathan Tweet, uno de los diseñadores.

Mr. Tweet tuvo la amabilidad de concedernos una extensa entrevista informal en la que nos indicó las que, a su modo de ver, eran las principales aportaciones de su juego a un mercado crecientemente saturado. Asombrados de ver que todavía hay campo para la innovación en el diseño de juegos de rol medieval-fantástico y disponiendo, gracias a su exquisita generosidad, de un ejemplar de todo el material publicado en inglés, nos lanzamos ávidamente a la lectura del reglamento. La sospecha se confirmó: "Ars Magica" no es un juego más, es EL juego de rol de fantasía.

A continuación paseremos a indicar cuales son las características del juego según la opinión del propio autor, plenamente confirmada por quien suscribe:



1. Sistema de juego sencillo y flexible

Para resolver cualquier situación, se utiliza únicamente un dado de 10 caras con modificadores, para conseguir igualar o superar su factor de facilidad (desde 3, muy fácil, a 15, extremadamente difícil). El rango de cada modificador (a aplicar en función de las variables que intervengan, determinadas según criterios muy de sentido común) va de +5 como valor excepcionalente bueno a -5 en caso contrario, siendo los valores más frecuentes de +2 a -2. Esto facilita el cómputo de las tiradas, que son manejables sin necesidad de calculadora y evitan el engorro de sumas y restas a que nos tienen acostumbarados otros juegos que no citaré.

Por otra parte, se diferencia entre las tiradas sencillas y las de tensión. Las primeras se realizan en circunstancias normales (el rango de variabilidad de los resultados es limitado: va de 1 a 10). Las segundas tienen lugar en situaciones tensas, en que el resultado de una acción puede ser o muy bueno (si sale un 1 se vuelve a tirar y se dobla la siguiente tirada, cuadruplicando si sale un segundo 1...) o muy malo (con un 0 se tira un numero de dados determinado por el riesgo de la acción, la magnitud de la tragedia se manifiesta si aparecen nuevos 0s).

2. Ambientación en un mundo realista

La ambientación ha sido fijada en la Europa del siglo XIII (la campaña del reglamento concretamente en la zona pirenaica occitano-catalana), intentando que refleje el mundo tal y como lo concebían y lo vivían los propios contemporáneos. Pero es más que evidente que sus vidas tenían excesivas restricciones para resultar interesantes en un juego de rol. Y, por otra parte, en el juego aparecen de manera destacada la magia y sus usuarios.

Los diseñadores de "Ars Magica", en vez de renunciar al realismo para conseguir introducir tánto personajes dignos de ser interpretados como el mundo de la magia, han conseguido integrarlos en un mundo realista mediante una elegante licencia poética que justifica su existencia. En el mundo terriblemente estructurado del medievo los magos y sus acompañantes son marginados sociales (muy poderosos, eso sí) que se ven obligados a vivir alejados de la "civilización", agrupados en alianzas mágicas (o "covenants").

De esta manera, sobre el mundo real del *poder divino* (el "Dominio" de la Iglesia y sus creyentes) y de su contrapartida (también real según la percepción de la gente de la época) en los *poderes infernales*, se superponen el *poder mágico* (las concentraciones naturales de magia y los covenants) y el *poder feérrico* (hadas, duendes, trasgos y otros pequeños seres míticos). Las interacciones entre los cuatro poderes sobrenaturales abren unas inmensas posibilidades al desarrollo de aventuras.

3. Sistema de mágia versátil

Se trata sin duda alguna (repetimos, sin duda alguna) del sistema de magia más sencillo y completo que se pueda crear. Cualquier hechizo inventado o por inventar de cualquier juego de rol diseñado o por diseñar puede ser reflejado en "Ars Magica". Todo mago viene definido, entre otros atributos, por su competencia en las 15 Artes Mágicas. A saber, las 5 técnicas: Intéllego (percibo), Creo (creo), Muto (transformo), Perdo (destruyo) y Rego (controlo); y las 10 Formas: Aquam (agua), Auram (aire), Ignem (fuego), Terram (tierra), Animál (animal), Herbam (planta), Córporem (cuerpo), Mentem (mente), Imágonem (imágen) y Vim (poder).

Cualquier conjuro es combinación de una o más técnicas y una o más formas y, según el resultado que se quiera

conseguir, el grado de dificultad es mayor o menor. Cada mago, a parte de conocer los hechizos de su propio grimorio, en una situación dada puede improvisar hechizos espontáneos que se ajusten a las necesidades del momento. Tánto la técnica como la forma se determinan por sentido común, y para tener una idea del nivel de dificultad, las completas listas de hechizos son una guia perfecta. A parte de los hechizos, el sistema de magia contempla la investigación y experimentación en laboratorio, los aprendices, los animales "familiares", los certámenes de magia... Una verdadera maravilla.

4. Enfasis en la verosimilitud de los personajes y en el contenido de las historias

Una simple ojeada a las hojas de personaje permite ver que no se trata de una mera representación estadística de las habilidades de una persona. La definición de las características y las habilidades casi ocupa menos espacio que la descripción de los rasgos de la personalidad, las virtudes y defectos y las reputaciones que se ha ganado. La creación de personajes es de por sí una verdadera historia. Es todo un placer poder interpretar personajes tan "reales".

Por otro lado, y esto es novedad, no todos los tipos de personaje tienen el mismo poder. Los *magos* son, por propia definición, muy poderosos. Pero su dedicación casi exclusiva al estudio de la magia les ofrece pocas oportunidades para desarrollar otras habilidades. Estas se las proporcionan los *compañeros* (caballeros, damas, frailes, mercaderes...), amigos de los magos, quizás menos poderosos aunque inestimables por su relación con los asuntos más mundanos. Por último, los *grogs* (guerreros), es decir, los protectores del covenant. A pesar de ser los menos poderosos, en el mundo en que viven los personajes resultan absolutamente imprescindibles.

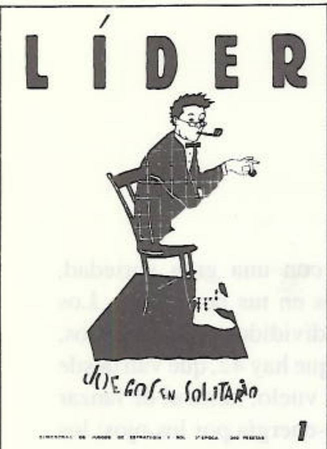
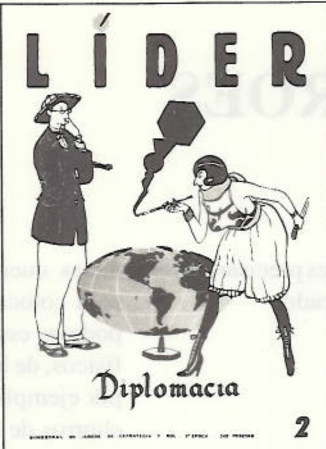
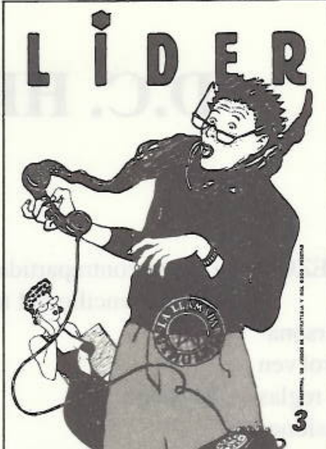
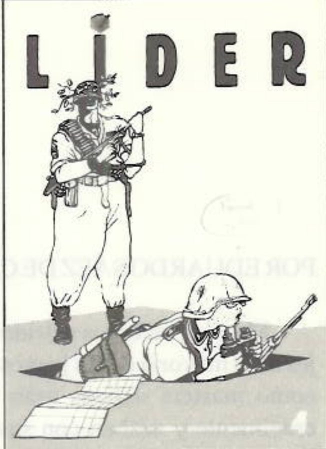
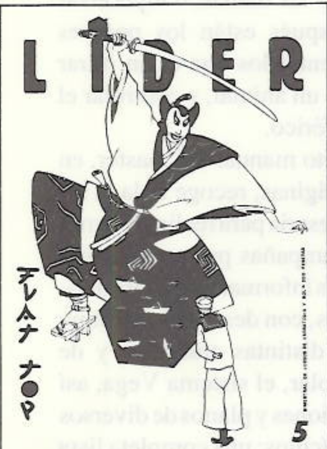
Estos tres tipos de personajes forman lo que se conoce por "covenant". Las campañas de "Ars Magica" se basan en un covenant. La inspiración de las ideas para narrar aventuras (no olvidemos que en este juego el master se llama "narrador de historias") puede venir de la personalidad de los componentes del covenant, de las investigaciones que se realizan en el laboratorio, de la relación con otros covenants o con los otros poderes sobrenaturales... Como puede verse, las historias se enlazan por sí solas.

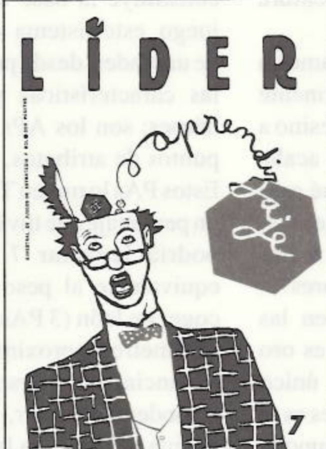
5. Expansiones

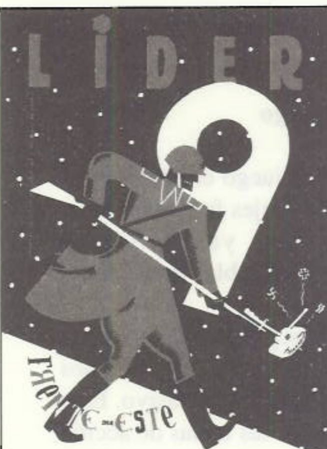
Todo el material de la casa *Lion Rampant* se distingue por su minuciosa y concienzuda elaboración. Quizás el ritmo de aparición de nuevo material sea lento, pero el resultado merece la pena. A parte del reglamento, disponenmos de una aventura intrigante, "The broken Covenant of Celebais"; un interesante kit para iniciar en poco tiempo a quien no haya jugado nunca a rol, "The Stormrider"; un original sistema de cartas para que los jugadores intervengan en el desarrollo del argumento, "Whimsy Cards". Además han sacado o están a punto de sacar un "Saga Pack" ambientado en Irlanda; "The Order of Hermes", donde se explica detalladamente todo lo que tiene que ver con el mundo de la magia y los covenants; "Shining armor", que desarrolla el mundo de la caballería y los castillos; un módulo de información y una aventura basados en Barcelona (precisamente realizaron parte del playtesting durante las jornadas); y otros módulos que está preparando gente que no es de Lion Rampant.

Valoración: Absolutamente recomendable (9,5 sobre 10)

Para jugadores veteranos que busquen algo más que aventuras estereo-tipadas.


LÍDER
1

LÍDER
Diplomacia
2

LÍDER
3

LÍDER
4

LÍDER
5

LÍDER
6

LÍDER
7

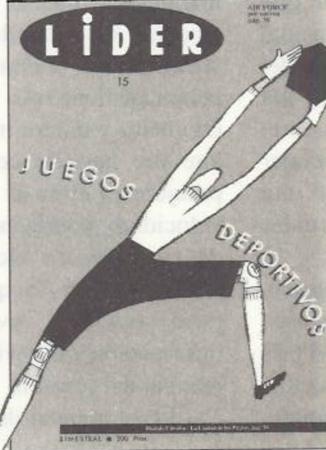
LÍDER

LÍDER

Frente del Este
(II)

LÍDER
11
Napoleón

LÍDER
12

LÍDER
13
Tolkien

LÍDER
JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACIÓN · ROL
14
Todos los juegos

LÍDER
15
JUEGOS
DEPORTIVOS

LÍDER
JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACIÓN · ROL
STAR WARS

D.C. HEROES

POR EDUARDO SÁEZ DE CABEZÓN

Muchas veces los sufridos personajes de la mayoría de los juegos de rol ven como masters sádicos usan las reglas cruelmente y acaban con sus ilusiones simplemente por haberse pasado con los PNJs o por haber resuelto la aventura demasiado rápido...

Pero, ¿qué pasaría si le dijéramos a la cara que ¡no! a nuestro impertinente master cuando nos dice que un asesino a sueldo de nuestro peor enemigo acaba de matar a nuestra novia?. O, ¿qué cara pondría cuando tras leer y releer el manual se da cuenta de que las reglas favorecen a los personajes jugadores?... Todo este placer se encuentra en las partidas de DC Héroes. Pero no es oro todo lo que reluce, ya que el único alineamiento jugable en DC héroes es el legal (tranquilos no es para tanto) aunque eso sí, con algunas variaciones, llamadas motivaciones, que van desde mantener el bien, como Supermán, hasta la emoción de la aventura, como flecha verde el arquero.

DC Héroes es un juego completo, divertido, y,desde luego, al principio bastante curioso, ya que se dan situaciones como que los jugadores que llevan personajes que forman un grupo especialmente sanguinario en AD&D, RQ o incluso en la llamada de Cthulhu; peleen por salvar las vidas de unos inocentes niños en DC Héroes.

El juego en sí viene bastante bien presentado, en una caja de cartón que incluye el manual del jugador, el manual de poderes y habilidades, el manual del gamemaster, una aventura solo, una introducción al juego, 30 tarjetas de la casa, desde Acuamán hasta la mujer maravilla, ya listos para jugar una preciosa pantalla para el master con todas las tablas necesarias en el juego, y 39 figuras de cartón con pedestal de plástico, también a todo color con todos esos héroes y villanos, así como algunos PNJs tipo, tales como policías, fotógrafos, etc...

Este juego es bastante completo, pero en contrapartida no es precisamente el más sencillo del mercado.

El juego

Existe un sistema de medidas que constituye la base donde se asienta el juego, este sistema sirve para todo tipo de unidades, desde peso o longitud hasta las características y atributos de los héroes; son los APs (atribute points) o puntos de atributos, PAs en castellano. Estos PAs lo miden TODO. Por ejemplo, un personaje que tuviera 7 PAs de fuerza, podría levantar 7 PAs de peso, el equivalente al peso de un elefante; o coger un león (3 PAs de peso, y lanzarlo a 50 metros (aproximadamente 4 PAs de distancia); o un personaje con 11 PAs en el poder de correr, podría correr a la misma velocidad a la que vuela el F-14, aunque, por supuesto, puede correr también a la velocidad de una persona normal.

Otra característica a resaltar son los HPs, o hero points (PHs, o puntos de héroe en castellano, estos PHs se usan en distintos aspectos del juego, como en la creación de tu personaje, en las aventuras el premio por realizarlas con éxito son PHs para aumentar las caraterísticas de tu personaje. Pero los PHs no solo sirven para "comprar" las características de los héroes, sirven también para "forzar" situaciones demasido difíciles para tu héroe. Si por ejemplo, tu nuevo héroe tiene 4 PAs en la habilidad de artes marciales, y cuenta con 5 PHs, podría emplear 3 ó 4 de ellos en golpear a un enemigo más poderoso que él; o, si tu personaje tiene solo 11 PAs en el poder de vuelo, y quiere interceptar un misil aire-aire lanzado contra un avión de pasajeros, (el misil vuela a 12 PAs de velocidad), podría emplear a dos o tres de sus PHs en alcanzar al misil y desviarlo, con lo que salvaría a los pasajeros del avión. Toda esa información y más viene detallada en el manual del jugador.

En el manual de poderes y habilidades cuenta con una gran variedad, para colocarlos en tus personajes. Los poderes están divididos en tres grupos, físicos, de los que hay 42, que van desde por ejemplo el vuelo, hasta el de lanzar chorros de bio-energía por los ojos; los poderes mentales son 74, y tan variados como controlar las llamas, o hipnotizar a alguien; después están los poderes místicos, 21, entre los que están mirar por los ojos de un animal, y controlar el tiempo atmosférico.

El completo manual del master, en sus casi 100 páginas, recoge toda la información necesaria para realizar buenas aventuras y campañas para este juego; incluye valiosas informaciones para masters ambiciosos, con descripciones muy detalladas de distintas ciudades, y de otro sistema solar, el sistema Vega, así como descripciones y planos de diversos aparatos y vehículos; una completa lista de todos los héroes y villanos de la casa, animales, y un largo etcétera.

El sistema de juego

El sistema de juego en DC Héroes gira en torno a dos ejes fundamentales, uno son los PAs, ya explicados anteriormente, y las tablas de acción y efecto.

En DC Héroes, para cualquier acción que se quiera realizar se enfrentan dos valores, uno activo, y otro pasivo. Esto se realiza mediante las tablas de acción y efecto.

En la tabla de acción se enfrenta el atributo de acción del personaje (DES para ataques físicos, INT para mentales, e INF para místicos) con el atributo de acción que se defiende (valor de oposición) esto determina si la acción o ataque que se quería realizar, ha tenido éxito.

Una vez que hemos comprobado el éxito de nuestro ataque, nos vamos a la tabla de efecto para verlo efectivo que éste ha sido; en esta tabla se comparan el valor de efecto(FUE para ataques físicos, VOL para los mentales, y AUR para los

místicos) del personaje que ataca o realiza la acción, con el valor de resistencia de quien se defiende o se opone a la acción (CUE para ataques físicos, MEN para los mentales, y ESP para los místicos) y obtenemos, medido en PAs o APs el éxito de la acción.

Estas tablas se usan tanto para el combate cuerpo a cuerpo, como por poderes, como para saber cuánta información obtenemos de una pista, o cuánto vemos con nuestros poderes de visión a traves de una niebla creada por el poder de nuestro enemigo.

El combate

Resulta igual de completo que el resto del juego, como hemos dicho, para realizar las acciones en el combate se usan las tablas de acción y efecto pero podemos realizar muchos tipos de combate distintos, y varias acciones en una misma fase de combate.

Despues de declarar cada combatiente las acciones que va a hacer en la siguiente fase, y despues de determinar qué bando tiene la iniciativa, cada personaje puede realizar las tres acciones que le corresponden por fase, estas acciones son: un ataque, una acción simple, como activar un poder, y una acción de movimiento; entre los distintos tipos de ataques y de combates, podemos encontrar: El ataque "devastador", para pegar a tu oponente con todas tus fuerzas; el ataque con explosivos; el ataque agarrando a tu víctima, multi-ataque, en el que puedes pegarte con hasta 125 enemigos a la vez (no olvidemos que somos super-héroes); ataques en equipo; algún truquito, o ataque exacto, como por ejemplo quitarle a alguien la pistola de la mano con una flecha a 50 metros; barridos, golpes críticos... Sin olvidar tampoco los ataques con tus poderes y habilidades, como las utilísimas artes marciales.

Después de todo esto, si aún lo ves demasiado difícil, y te ha tocado un enemigo muy grande, puedes gastar algún punto de héroe para pegar con más facilidad o para hacer más daños, pero cuidado, que tu oponente puede pujar con sus puntos, hasta que se retire uno de los dos de la puja; otra cosa a tener en cuenta es el modificador universal dependiendo de que la acción que realizas sea desde muy fácil, como caer de pie en una caida de tres metro, hasta más alla de los límites, como hacer canasta en una cesta de baloncesto sentado en el ático del empire state.

Tu personaje

Hacerte un personaje en este juego no resulta tan aleatorio como en otros ya que no se usan para nada los dados, tu mismo eliges las características que va a tener tu personaje, para esto se usan los puntos de héroe.

Tu personaje puede ser perfecto, pero tambien puede tener algunas limitaciones, que otorgan valiosos PHs para adquirir otras características o poderes para tu personaje.

Puedes elegir la raza de tu personaje (desde un humano normal hasta un extraterrestre, pasando por los robots), su poder económico desde un billonario, que cuesta 50 HPs, o PHs, hasta ser un pobre hombre agobiado por las deudas, que da 50 puntos para otras habilidades; puedes comprarte los contactos que tiene tu personaje, con el ejército, la policía, etc... aunque algunos de estos contactos pueden salirte gratis dependiendo de tu situación económica.

También, por supuesto, te compras los atributos, poderes y habilidades de tu personaje, que comerán la mayor parte de tu presupuesto, aunque despues de ahorrar los puntos de alguna que otra aventurilla los puedes ir aumentando.

En fin, todo esto y mucho más en DC Héroes, un juego poco conocido en nuestro país, pero muy importante en Inglaterra y USA, al que no le faltan méritos, pero que aún siendo un poco difícil al principio, llegas a disfrutar salvando viejecitas con una mano, pegándote con la otra, en lugar de pasarte la vida amargado matando orcos y algún que otro dragón, o volviendo loco de remate tras recibir una visita de la húmeda presencia o del caos que se arrastra.

STORMBRINGER

Juego de rol en los mundos de Michael Moorcock

POR EDUARD GARCÍA,
del Club Tarantela.

El "boom"de la llamada fantasía heroica en el panorama editorial español de los últimos años habrá permitido a muchos adictos al género sumergirse en los planos del Multiverso de Michael Moorcock. Para quien no lo haya hecho todavía (lo primero una fuerte recomendación para que lo haga), el Multiverso es el conjunto de planos interconectados que sirve de perfecto marco a las andanzas que el destino traza para las torturadas almas de las distintas encarnaciones del Campeón Eterno: Elric de Melniboné, Dorian Hawkmoon, Erëkose o Córum Jhaersen Irsei.

Inspirados por la Balanza Cósmica, el equipo de Chaosium se lanzó a adaptar este decorado para dejar campar por él a sus anchas a intrépidos personajes-jugadores, con el permiso y la supervisión del propio Moorcock. Así, en 1981 aparece *Stormbringer* (con una segunda edición en el 85 y la versión francesa de Oriflam, que introduce algunas agradables modificaciones, en el 87), ambientado en los Reinos Jóvenes de Elric. También en el 87, le llega la hora a *Hawkmoon*, donde se recrea la Europa tras el Milenio Trágico, en plena expansión del Imperio Oscuro de Granbretan; con la misma mecánica de juego, este incluye un capítulo especificamente dedicado a la adaptación de personajes y escenarios entre los dos planos paralelos del mismo mundo. Posteriormente han salido publicados bajo el título global de *The Eternal Champion* bloques de información, ayudas y módulos, indistintamente para ambos.

Pero vayamos por pasos. El presente artículo debe ser una aproximación al primero de la saga, el que recibe el nombre de la negra a espada labrada en runas: *Stormbringer*.

LOS REINOS JOVENES

Los juegos respaldados por una producción literaria sólida, como sería también el caso de *El Señor de los Anillos,* tienen la gran ventaja del "background" ofrecido. Así pues, los Reinos Jóvenes están constituidos por un conjunto de pueblos humanos agrupados en naciones que reflejan la lucha eterna existente entre sus dioses, los Señores de la Ley y del Caos. Constante en la obra de Moorcock, esta lucha sin solución final, ya que siempre deberá reinar el equilibrio de la Balanza, queda muy patente en el juego.

De este fuerte presencia deriva el que para mí es uno de los pequeños placeres que le destacan del conjunto de juegos de fantasía. Me explico; la Ley (o el Orden, según el traductor), está vinculada a la lógica y a la ciencia, del mismo modo que el Caos lo está a lo impredecible y a la magia. Por esta razón, el que se quiera dedicar a la magia no será un simpático aprendiz de brujo como Micky Mouse en Fantasía, sino que será un alma habituada el sacrificio ritual (mayormente humano) y al trato con oscuros y desleznables demonios. Por otro lado, un Sacerdote o Agente al servicio de la Ley, pondrá toda su vida y su "lógica" en el metódico exterminio de todo vestigio de Caos que se cruce en su camino, con un fanatismo que empequeñecería a cualquier comando chiíta.

¿Hemos topado pues con un juego sólo apto para maniacos y retorcidos? No, hombre, no. Que no cunda el pánico. En los Reinos Jóvenes sólo una décima parte de la población es practicamente de alguno de los cultos relacionados con la Ley o el Caos. La gran mayoría seguirán el culto a alguno de los cuatro Señores Elementales (Aire, Agua, Tierra o Fuego), siendo sólo afectados por la eterna lucha cuando esta se traduce en algún conflicto a gran escala en el que se viese inmiscuido su Reino. Tendremos pues, por un lado una gran mayoría de personajes totalmente ajenos a ella. En cambio, por otro lado, los personajes más potentes, que serán los más afines a los cultos, tendrán marcada buena parte de su pauta de comportamiento. Y es que, al fin y al cabo, esto solo hace que reflejar fielmente la idea de la predestinación con la que Moorcock mueve a todas las encarnaciones del Campeón Eterno.

Lo que sí es cierto es que en los



Reinos Jóvenes la vida es dura. Aquí habrá personajes que para ganar prestigio ante su Señor, detendrán al grupo un momento mientras pasean por Ilmar para degollar a un ciego mendigo y poder así ofrecerle al alma de un desamparado. Ahora viene mi pregunta ¿Pero cuantas veces tú, Master, has tenido que sufrir escenas parecidas realizadas por lo que era un teórico grupo de aventureros que buscada el "triunfo del bien"? Pues aquí, el jugador despiadado puede encontrar la horma de su zapato con justificación, con "background".

Ahora bien, para quien crea que los Reinos Jóvenes no le va a acabar de convencer o piense que le harán vivir en un clima de demasiado "stress", se le deben recordar los confines de los reinos, todavía inexplorados y llenos de peligros y extrañas criaturas, o bien lo abierto que es el Multiverso. Siempre será posible un cambio de Plano y de decorado por cierto tiempo.

LOS PERSONAJES Y EL MECANISMO DE JUEGO

Otro de los puntos interesantes del juego es que los personajes "recién nacidos" ya son bastante capaces de afrontar una buena serie de peligros. Se crean a partir de unas características básicas (Fuerza, Constitución, Talla, Inteligencia, Poder, Destreza y Carisma, resultantes de tirar 3d6), que se ven

modificaciones por el origen (geográfico) del personaje, y que son utilizadas para calcular las bonificaciones para sus competencias (fruto de su origen social, entre los que se encuentran el Guerrero, Mercader, Marino, Cazador, Campesino, Sacerdote, Noble, Ladrón, Artesano o incluso Mendigo). Un personaje con una Inteligencia y un Poder que sumen 32 podrá ser Hechicero, que no es un oficio "per se", si no una sabiduría fruto de unas capacidades y unos estudios adecuados. Además de los humanos de los Reinos Jóvenes, existe la opción de ser un Hombre Alado de Myrrhyn o un Melnibonés, ambas razas más antiguas, humanoides y con mayor afinidad por la hechicería. La versión francesa añade una tabla de "Breve Historia Personal", que ayuda a perfilar un poco más (en algunos casos mucho más) el personaje antes de su primera aventura.

El mecanismo de juego es el ya habitual de los juegos de Chaosium, basado en tiradas de porcentaje. Del mismo modo, el personaje evoluciona rápidamente al tener opción de mejorar las competencias empleadas a lo largo de la aventura cuando esta finaliza. Los franceses de Driflam añadieron el concepto de Salud Mental, respondiendo a las veces que esta influye en los personajes de las novelas de Moorcock (sin ir más lejos, Elric se aprovechó de la locura de su primo Yyrkoon para derrotarle). Muy similar a la utilizada en *La Llamada de Cthulhu,* aparte de poner a prueba a los jugadores cada vez que estos se encuentran con demonios o bestias del Caos, efectúa verdaderos desgastes en los hechiceros, que si bien consiguen aliados poderosos con sus invocaciones, también se acercan con ellas peligrosamente a la locura, lo que les equivaldría a no tener el control de sí mismos y convertirse en simples peones de los Señores del Caos.

EL COMBATE

La complejidad del sistema de combate empleado en *Stormbringer* podría ser clasificada de intermedia. Esto, hecho supongo con la mejor de las intenciones, puede en cambio representar que los amantes de resolver el combate rápido a golpe de dado de 20 lo puedan encontrar complicado, y que en cambio los amantes del cálculo de hasta el peso de la armadura lo encuentren incompleto. En esto, como en otras cosas, nunca llueve al gusto de todos. En dos palabras, si bien se tiene en cuenta el tipo de arma que se domina, se preveen los golpes críticos y pifias, la "maestría", el desgaste de las armas (notar aquí que los franceses, no todo lo iban a hacer bien, prescindieron de asignar a las armas puntos de resistencia y se puede llegar a la situación ridícula de que una parada en crítico con daga destroce un hacha de marino de dos metros), y se contempla la disminución de facultades al ir recibiendo daño, por contra sólo se localizan heridas en caso de crítico, sólo aparece una tabla heridas graves, y no se habla nunca de fatiga.

LA MAGIA Y LOS CULTOS

En este juego, la magia es fruto de invocaciones, que traen criaturas provenientes de otros Planos que son las que realmente poseen lo que generalmente es llamado "poderes mágicos". Estas criaturas son traídas al Plano de los Reinos Jóvenes contra su voluntad, pero pueden ser conminadas, a cambio de su libertad, ha realizar ciertos deseos del invocador. También pueden intentar ligarse para disponer de ellas y de sus servicios un período de tiempo, pero esto es arriesgado para el hechicero, ya que de fallar en el intento, la criatura podría optar por atacarle antes de emprender su regreso.

Hay distintos niveles de hechicería a los que se puede acceder. El primero permitiría invocar y ligar (o intentarlo) las criaturas conocidas por el nombre de elementales, que están constituídas por la sustancia del mismo plano. En un segundo nivel ya se empezaría a poder contactar con criaturas que habitan en Planos regidos por el Caos, que reciben el nombre genérico de demonios. Los habrá de distintos tipos, clasificables en seis grupos genéricos: de Combate, de Protección, de Saber, de Viaje, de Deseo y de Posesión. En niveles de hechicería superiores, se podría llegar a invocar a los Señores de las Bestias (seres que representan y rigen a toda una especie animal, como Meerclaw, señor de los felinos, o Haaashaastaak, señor de los lagartos), a los Señores Elementales o incluso a los mismísimos Señores de la Ley y del Caos.

En el juego también se encuentra bastante bien descrito todo lo relacionado con los cultos o religiones de los Reinos Jóvenes. Se pueden establecer distintos niveles de pertenencia a un culto. En el nivel más bajo, el de simple creyente, se encuentra la gran mayoría. Un segundo nivel serían los Sacerdotes, quiénes se encargan del mantenimiento del culto y de los Templos; los sacerdotes de los distintos Señores del Caos son los que pueden ofrecer los conocimientos para iniciarse en la hechicería a quien posea las características adecuadas. El nivel superior es el de Agente de un Señor (sea Elemental, del Caos o de la Ley); para acceder a él, se debe sacrificar parte del propio ser y, por supuesto, el alma, recibiendo a cambio evidentes beneficios y muchos quebraderos de cabeza (o misiones, si se quiere usar el eufemismo). Si bien se comenta la rivalidad que existe entre los Señores Elementales y el hecho de que los tres principales Señores de la Ley se llevan bien, existe un vacío importante a la hora de hablar de los Señores del Caos. En los libros de Moorcock aparecen con suficiente protagonismo como para recibir un trato más extenso ya que si bien son citados, tan solo se comenta algo de tres de ellos. Esto queda muy satisfactoriamente complementado en el primer número de la revista Tatoo (otro tanto para los franceses, ya que es la revista oficial de la gama de juegos de Oriflam), donde se habla de todos los principales, detallando las grandes rivalidades internas.

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Tras la aparición del juego, se han ido publicando varios suplementos, donde, aparte de módulos han ido apareciendo algunas reglas complementarias. El primero, *El canto de los infiernos*, contiene módulos relativamente cortos, muy recomendables para empezar, y amplia para bestiario. Games Workshop lo ha incluido en el libro básico en su edición inglesa. Los demás hasta la fecha en mis manos, *Demonios y Magia, El octógono del Caos* y *El ladrón de almas,* contienen módulos más largos y elaborados. *El lobo Blanco,* que yo sepa de momento solo en inglés, contiene además de módulos reglas para la navegación y descripciones completas de templos de distintos cultos, para uso del Master. Varias revistas han publicado módulos no oficiales del juego (entre ellas el número 12 de Troll) entre las que destacaría la campaña que lleva por título La Nave Mundo, publicada en la francesa Graal (números 15, 16 y 17; aunque quizá precisa de bastante trabajo previo por parte del Master en cuanto a rectificar algunos aspectos, es un buena idea bien elaborada).

En el aspecto de figuras, Citadel empezó una serie dedicada al Campeón Eterno, pero hace mucho tiempo que no aparecen nuevos modelos.

La bibliografía, aunque no imprescindible para el jugador, sí creo que ayudará al Master (y agradará a todos). En castellano tenemos: *El Campeón Eterno,* sobre Erëkose; *Elric de Melniboné, Marinero de los Mares del Destino y El Misterio del Lobo Blanco,*

sobre Elric (Ed. Martínez Roca, col. Fantasy, números 4, 11, 19 y 23 respectivamente); la saga del príncipe Corum, *El Caballero de las Espadas*, *La Reina de las Espadas* y *El Rey de las Espadas* (Ed. Miraguano, col. Futurópolis, números 8, 9 y 10); y del Duque de Colonia, Dorian Hawkmoon, *El Baston Rúnico* (Ed. Martínez Roca, col. Gran Fantasy; es una edición en un solo volumen de las cuatro novelas de Moorcock sobre él).

COMENTARIO FINAL

Desde que empecé a leer a Moorcock y a jugar, o arbitrar, *Stombringer*, no he cambiado de juego de Fantasía. Esto, de por sí, ya debe dejar claro que lo recomiendo efusivamente.

Ahora bien, para ser objetivo, buscaré algunas críticas. De hecho, si quieres apreciar el juego en todo lo que puede dar de sí, tratando de jugar con el personaje que tengas, sea incluso un modesto campesino o un mendigo, debes limitar bastante la presencia de demonios. No hacerlo sólo llevaría a carnicerías y a que se te enfadasen los jugadores. La otra opción, necesaria para los módulos largos oficiales (cargados a mi criterio un poco en exceso) es, por un lado forzar la presencia de un hechicero en el grupo, y por otro dejarles escoger entre los demás oficios. De hecho, el mayor defecto del juego se puede presentar precisamente por que se configurase un grupo de aventureros demasiado descompensado, en el que algunos sólo pudieran actuar de espectadores o morir.

Quizá también comentar que el ambiente puede que no se llegue a captar del todo en una sola partida. Ante esto sólo hay una solución. Arioch y yo os invitamos a probarlo. No saldréis decepcionados.

NOTA FINAL

Gracias a las circunstancias que han hecho que este artículo se viese publicado más tarde de lo que estaba previsto en un principio, puedo añadir un avance sobre las modificaciones al sistema de magia que va a aparecer en la nueva edición del juego que está a punto de ser lanzado en el mercado americano (en lo que representa todo una primicia a nivel mundial al no haber sido todavía publicado). Por lo que he sacado de una primera lectura rápida destacan principalmente dos cosas. La primera es que por fin el juego va a estar más nivelado, al añadirse bastante más riesgo para el hechicero en las invocaciones lo que aconsejará a los implicados más prudencia al usar a sus "niños", por el hecho de que el conseguir otros les puede hacer sudar sangre, literalmente (ahora hace falta desear que los "malos" de los módulos oficiales también piensen así.) La segunda es la supresión de la clasificación de los demonios en tipos, para dar paso a la descripción de una serie de características para confeccionarlos "al gusto" (incluye el imprescindible artículo para transformar los "viejos" al nuevo estilo). Añadir para acabar que se incluye el concepto de INT libre, que limita el número de diferentes seres mágicos a invocar, se establece la figura del grimorio como ayuda a las invocaciones… pero paciencia, porque aprovecho también para confirmaros que ¡¡¡¡La traducción de STORMBRINGER por Joc Internacional es una inminente realidad!!!!

¡Admiradores de Morcoock, llegó vuestra hora! ¡El mejor juego de rol de fantasía (queda abierta la polémica, a Balo y a mi nos encanta) está al caer! ¡Resistid esta espera, que con esperanza seguro se hará más corta, sin dejaros llevar por medianías! ¡Ahorrad, malditos, que valdrá la pena! ■

LOS ASESINOS DE DOL AMROTH

POR RIPPERBAUM HALBERSHAFT Y LA REDACCIÓN.

Segunda entrega de los módulos listos para jugar para "El Señor de los Anillos". Aventuras en una de las ciudades más famosas de Gondor; más de un jugador lector del libro recordará con nostalgia que de aquí salió Imrahil camino de la batalla de los campos de Pelennor.

Dol Amroth, la ciudad del príncipe en Gondor meridional. Puerto-emporio de los dúnedain, con sus alrededores poblados de villas y ricas haciendas de nobles y mercaderes. Un lugar ideal para descansar después de alguna aventura demasiado 'estresante'. ¿Descansar? Nadie descansa en la Tierra Media. Según nuestro corresponsal, Ripper-baum Halbershaft, Dol Amroth es un lugar que demostrará a los jugadores de "El Señor de los Anillos" que el crimen organizado no es sólo asunto de grupos de aventureros con PNJs a sueldo.

Tras la rústicas peripecias de "Los woses del Bosque Oscuro", aventuras en uno de los lugares más civilizados de la Tierra Media, con todas las ventajas e inconvenientes de los lugares civilizados: buenos médicos y herbolistas en cada esquina, pero un celoso servicio del orden que no tolerará según qué desmanes.

Siguiendo el esquema de los módulos listos para jugar de la serie de la Tierra Media, "Los Asesinos de Dol Amroth" se estructura en tres aventuras de dificultad creciente (para personajes cada vez más expertos) que pueden jugarse como una mini campaña, encadenando una tras otra; o a las que el DJ puede recurrir de manera independiente para amenizar su campaña en curso, Señalar, como en todos estos módulos, que el DJ deberá leer el material antes de sentarse a jugar, puesto que es posible que la época en la que se ambienta el módulo no sea la que los jugadores hayan elegido para arrasar Tierra Media, con lo que habrá que hacer algunos ajustes(nada del otro mundo, por cierto).

Ripperbaum Halbershaft, que se encuentra actualmente en Lórien intentando conseguir una entrevista en exclusiva con la dama Galadriel, pasó antes por Dol Amroth y nos envió el siguente telex en elegantes cirth: "Creía que eran los sindar los únicos que se vestían de gris. Ahora sé que no, que hay ciertos capullos lanzacuchillos que también visten así. Cuidado con ellos si venís a Dol Amroth: Bordo se salvó porque es bajito, yo me salvé porque Gardulio estaba delante y Gardulio se salvó porque encontramos un buen médico.



Nota de la Redacción: Como ya sabréis, Bordo Bolinga es un hobbit de la Comarca amigo de RH. Gardulio, según nuestro corresponsal, es un dúnadan de Gondor y forma parte de una grupo de amigotes de RH se ha echado en Tierra Media.

Les conocen en todas las tabernas como "La comunidad del cepillo". Ignoramos por qué. ■

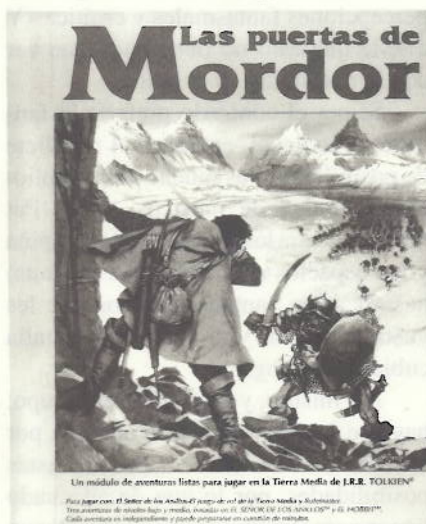
LAS PUERTAS DE MORDOR

POR RIPPERBAUM HALBERSHAFT

¿Qué puede llevar a un grupo de prudentes, sabios, reflexivos aventureros, interesados sobre todo en vivir hasta el día siguiente, a meterse en la boca del lobo? Sigue leyendo y lo sabrás...

La boca del lobo es Mordor ni más ni menos, la tierra del Señor de los Anillos... menciónalo al inicio de una partida del juego y verás como salen corriendo hasta los PNJs. Y sin embargo, ahí tienes la nueva serie de tres aventuras que publica Joc Internacional para el juego de rol de la "Tierra media" ambientadas en las cercanías de esta tenebrosa región.

Repitamos la pregunta ¿qué llevará a un grupo de aventureros a meter sus narices en semejante lugar? Pues el vino sencillamente o, para ser exactos, la ausencia de vino. Porque, de pronto, las posadas y tabernas de Gondor y Rhovanion están quedando desabastecidas



de uno de los mejores caldos que pueden catarse en este continente (al que poco a poco estoy cogiendo cariño). Los vinos procedentes de una conocida finca en el Norte de Ithilien están desapareciendo, al no ser atendidos los nuevos pedidos ¿qué ocurre? Socorro, hacen falta gentes dispuestas a averiguar qué está pasando, antes de que nos veamos sometidos a una dieta de "Aromas de Beleriand".

Los DJs tienen la ocasión de estructurar una mini-campaña en tres episodios que comienza con un robo en un camino, desarrollando una espiral de violencia con final explosivo incluido. Los afortunados aventureros tendrán la ocasión de tratar con bandidos y (quien sabe si) cosas peores; los bardos como yo, aficionados a la antropologozoología podrán estudiar las curiosas costumbres tribales del "pueblo de la garra", o como ellos mismos se hacen llamar, los "scara hai". Y, si la suerte les acompaña, sabrán al final que demonios se oculta detrás de todo este lío del vino que desapareció... y esta vez no se trata de 'demonios', sino de algo peor. Palabra de Ripperbaum.

Post scriptum: Por favor, los que resuelvan el enigma, envíen urgentemente un tonel de tanto y otro de blanco a nombre de la Comunidad del Cepillo, Carar Galadhon Lórien. A vuelta de correo pagaremos con valiosos llaveros de mithril. Gracias y hasta pronto. ■

LA MÚSICA Y EL ROL

POR MANUEL MATA.

Yo soy de los que opinan que el éxito o fracaso de una velada de Rol depende en gran medida del ambiente conseguido, de la capacidad de los jugadores y el árbitro para adentrarse en la aventura. Y no lo digo porque sí. He visto hundirse en el fango partidas cuyo planteamiento argumental era realmente admirable por la sencilla razón de que el árbitro o los jugadores no pudieran, o no quisieran rodearse del ambiente adecuado; y al contrario, muchas de las mejores partidas en las que he tomado parte le han sido gracias a gozar de un buen ambiente, a pesar de no ser joyas dignas de figurar en un museo en cuanto a preparación y argumento.

El problema, como ocurre tan a menudo, es fácil de plantear pero difícil de resolver. Podrían llenarse folios y folios tratándose de encontrar la fórmula mágica; la pamacea que nos arreglase la vida y de paso diese una manita de pintura a nuestra partidas para hacerlas perfectas, y muy posiblemente por ello. Si los jugadores no están por la labor, no hay Dios ni Demonio que levante esa partida del fango y la miseria.

Pero a la hora de hacer una partida, hay muchas cosas que pueden ayudar a que sea un éxito. Una de ellas, que a más de uno le resultará ridícula, a otros tantos les hará mesarse las barbas con incredulidad, y quizá interese a alguien, es la música. La música, sí, porque apela a los sentimientos y las emociones, y nos predispone en un sentido o en otro, y además condiciona de una manera importante nuestras percepciones. La música adecuada en el momento adecuado puede hacernos sentir de una forma determinada, y es el Rol, para un Máster desesperado, eso puede ser como agua de mayo.

Tal vez muchos puedan pensar que esto que digo es una solemne tontería, pero a ese sólo puede responder que prueben una partida amenizada con la música de fondo adecuada y tal vez cambien de opinión (o tal vez no, en la variedad está el gusto ¿no?).

Ahí van unos cuantos ejemplos y recomendaciones:

Si lo que os gusta es tratar con CTHULHU y sus simpáticos seguidores os aconsejo "Noche en el Monte Pelado" de Mussergsky o el "Requien" de Mozart, que , sin ser obras terroríficas (en el buen sentido de la palabra, claro está) pueden hacerse sentir ciertamente inquietos en un momento dado. (Léase mientras un viscoso apéndice trepa por vuestro tobillo).

Sin embargo, para los que esto les parezca un poco descafeinado y falto de emoción, se encotrarán a sus anchas con la música de Robert Fripp (con King Crimson) cuya desbocada dodecafonía sin duda les hará evocar geometrías no euclidianas, arquitecturas alienígenas y percepciones fantasmales y erráticas(Y conste que esto no tiene nada que ver con la marihuana ni el opio).

Si por el contrario preferís lo fantástico-medieval, entonces el ramillete de posibilidades es mucho más amplio: una infinidad de músicos, desde Pat Métheny, para los amantes de la campiña y los espacios abiertos (y los Hebbits) hasta Carlos Santana para los que les gusta la acción y el campo de batalla cubierto de sangre.

Así mismo, y dentro de este grupo, hay que destacar, según mi opinión, por encima de los demás a dos de estas posibilidades, por lo que de adecuado tienen para el caso que nos ocupa: Por un lado, y en primer lugar, los tres maravillosos LP's de Mike Olfield "Ommadawn", "Hergest Ridge" y muy especialmente "Tubular Bells (Indispensable para todo amante de la música y el Rol), que pueden sumergirnos de lleno en cualquier negro cubil de orcos o paraje fantástico y hacernos sentir como si esa escoba que blandimos con fiereza fuera en realidad una espada encantada. Por otro lado, y en segundo lugar, para un Rol menos batallístico y sangriento, mas interactivo, más "Rolere" en el sentido estricto de la palabra nos puede por menos que recomendar a todo el mundo el estupendo LP "canciones de saldo" de Spanish Morenos que, por lo menos a mi, me ayuda a imaginar esa taberna de humo y cerveza y en la que detrás de cada columna y en cada sombra se esconde un Viejo misterioso y sombrío.

Para los amantes de la ciencia ficción y lo espacial recomiendo, aun a riesgo de parecer tópico la famosa música de la aun mas famosa película (Sí, sí, me refería a "Así hablo Zaratrusta" y a "2001, una odisea en el espacio") así como cualquier disco de Jean Michele Jarre, o incluso de Aviador Dro (Que, por si alguien no lo sabe son, o por lo menos eran, asiduos jugadores).

En el caso (improbable) de que os gusten charangas como el Paranoia os aconsejo muy encarecidamente la música de Madness y los Specials, que es tan alocada y desenfrenada como el mencionado juego (¿?).

Pero recordad, a fin de cuentas, todo esto no es más que una serie de estúpidos y pretenciosos consejos, porque de lo que se trata es de Jugar, y divertirse haciéndolo, no importa si se hace hallándole interpretación a la Razón pura o bailando la Lambada, y si la música no consigue ayudaros a pasarlo mejor jugando y os distrae, lo mejor que podéis hacer es desecharla inmediatamente o formar un grupo, que a lo mejor ganáis más (Pero, ah, que bien suena Sultans of Swing mientras la cabeza del Orce cae rodante a tus pies.) ■

HACE PUM

POR FERNANDO CASTAÑEDA DE PERROS DE TILFORST.

Desactivación de bombas para la Llamada de Cthulhu.

"El científico enloquecido se desliza en el laboratorio, despeja de cajas un rincón y podéis ver un aparato metálico con un botón rojo en la parte superior".

TIROTEO

"Antes de morir, el científico aprieta el botón y oís una alarma intermitente que suena en todo el edificio. Por los altavoces una voz femenina ordena a todo el personal el desalojo: en tres minutos se producirá una explosión en el laboratorio que afectará a todo el edificio. Con suerte vosotros podríais salir antes pero todas las pruebas quedarán destruidas.

REGLAS

Sólo dos jugadores pueden intentar la desactivación a la vez. Antes de que se presenten voluntarios avisar que una pifia en el proceso implica la detonación y la muerte inmediata; el árbitro ni siquiera tira dados. La segunda advertencia es que desde el momento en que el proceso de desactivación comienza, tiempo real y de juego coinciden. Los PJ tienen tres minutos, contados con cronómetro (alguien anunciando el tiempo remanente cada 20 segundos añade mucha emoción) para realizar la tarea.

Una vez los voluntarios hayan dado un paso al frente, el árbitro les irá detallando los pasos que siguen. Junto a cada uno se especifican las tiradas a superar para pasar al siguiente.

Hay, además, un mecanismo de seguridad si se corta el cable que une la batería al explosivo (cable de detonación) se produce la explosión. Si se corta el cable que une el mecanismo de seguridad(MS) y el explosivo (cable de seguridad) y a continuación se corta cualquier otro que no sea el cable de detonación o uno de pega, también hay explosión.

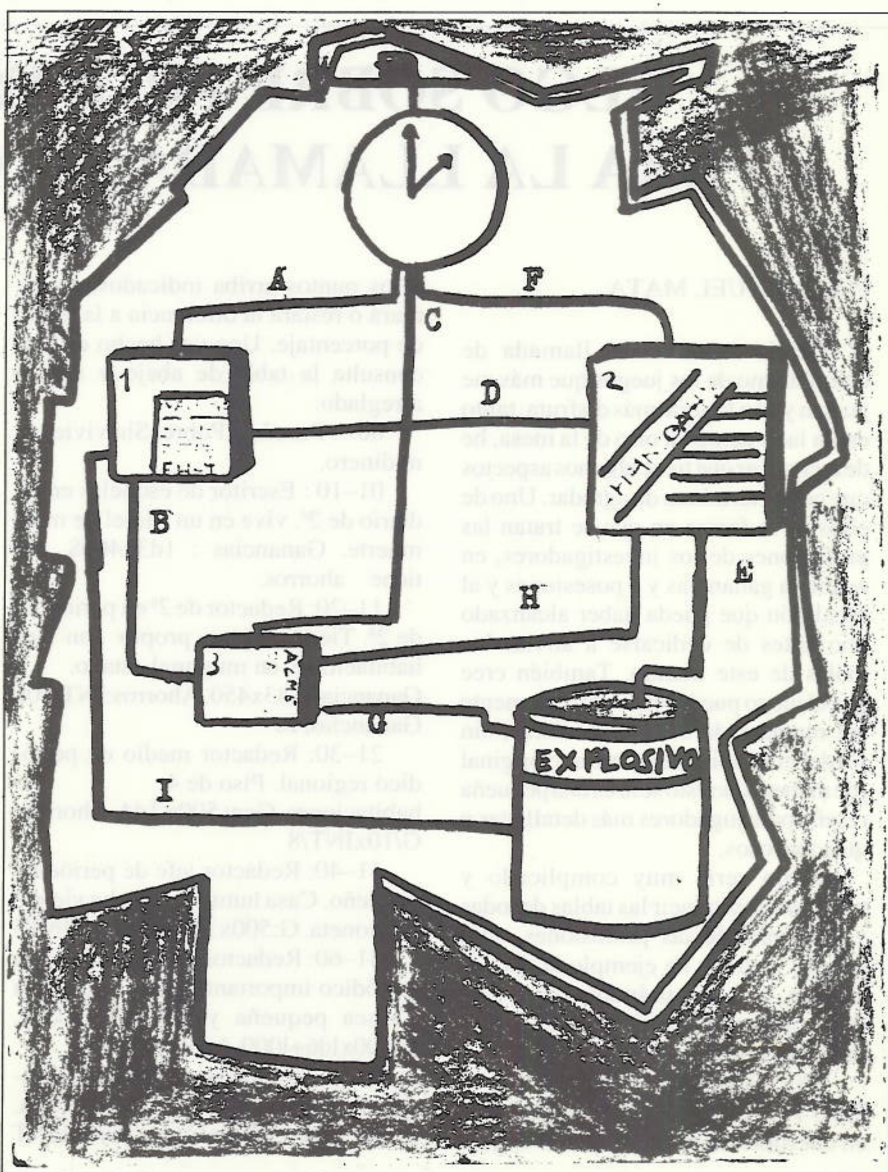
Cuando los jugadores estén totalmente estresados porque no han entendido nada y el tiempo pasa, se les puede leer este resumen:

– Hay un relé, un mecanismo de seguridad y una batería que son indistinguibles. (Para el árbitro se corresponde con los números 1, 2 y 3 respectivamente del esquema).

– Se trata de identificar los cables clave, teniendo en cuenta que los hay de pega.

– Hay que cortar el cable de seguridad sin cortar el cable de detonación.

– Hay, finalmente, que cortar el cable de detonación sin cortar ningún otro excepto si son de pega.



IMPORTANTE: salvo pifia una tirada fallada no tiene consecuencias. El jugador puede volver a tirar (frenéticamente) hasta que pase la tirada.

1- El mecanismo del ingenio está cubierto por un panel atornillado. ("Descubrir" para encontrar un destornillador. Seis "DESx5" para retirar 6 tornillos).

2- Todavía una tapa metálica protege el mecanismo. ("Descubrir" para encontrar un soplete. "Mecánica").

3- El mecanismo está a la vista. Entregar el esquema de la bomba. (Dos "electricidad" para comprender su funcionamiento).

Funcionamiento: el botón ha accionado un reloj y un relé. El relé en tres minutos accionará la batería y esta el explosivo. Si se para o descomunica el reloj la bomba estallará inmediatamente.

4- Identificar los cables.

Cada cable exige una tirada con éxito de "electricidad".

Cable y función

A: Conecta el relé con el botón detonador

B: Conecta el relé con la batería

C: De pega

D: De pega

E: Cable de seguridad, conecta el MS con el explosivo.

F: Conecta el mecanismo de seguridad con el botón detonador.

G: Cable de detonación, conecta la batería con el explosivo.

H: Cable de pega

I: Cable de pega

Si los PJ superan al proceso en menos de 3 minutos (hasta 2,59 minutos) la bomba está desactivada.

Estas reglas están pensadas para PJ con alrededor de 65% en las habilidades requeridas y en una situación en la que el material necesario está relativamente a mano. Para PJ más expertos al árbitro puede aumentar los cables de pega, reducir el tiempo o endurecer los mínimos de cada tarea. Al contrario, para PJ con peores porcentajes, se puede aumentar el tiempo o reducir la protección del mecanismo. También es posible saltarse la explicación del funcionamiento y pasar directamente al resumen (pero no es recomendable porque al oir la explicación los jugadores dan por muertos a sus PJ).

En cualquier caso, si la bomba explota el árbitro debe matar directamente a los jugadores. Ya sabes, hace ¡PUM!. ■

ALGO SOBRE PROFESIONES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

POR MANUEL MATA

Siendo como es la llamada de Cthulhu uno de los juegos que más me gustan y con los que más disfruta, tanto en un lado como en otro de la mesa, he de reconocer que tiene algunos aspectos que no me terminan de agradar. Uno de ellos es la forma en que se tratan las profesiones de los investigadores, en cuanto a ganancias y a posesiones y al escalafón que pueda haber alcanzado uno antes de dedicarse a aliviar los males de este mundo. También cree que el juego puede pasar perfectamente sin ninguna de estas añadiduras, sin perder ni un ápice de su encanto original ,de manera que esto sólo es una pequeña reseña para jugadores más detallistas o quisquillosos.

Como sería muy complicado y trabajoso reproducir las tablas de todas y cada una de las profesiones, sólo pondré, a modo de ejemplo la del periodista, para que usándola como modelo, cualquier Guardián pueda reproducir las restantes.

PERIODISTA: POU 16+/10 – EDU 16+/12– cuando la característica en cuestión sea mayor o menor o igual a los puntos arriba indicados, se sumará o restará la diferencia a la tirada de porcentaje. Una vez hecho esto se consulta la tabla de abajo y asunto arreglado:

00–: Parado y Pobre. Sin vivienda ni dinero.

01–10 : Escritor de esquelas en un diario de 2ª. vive en un Motel de mala muerte. Ganancias : 1d3x400$. No tiene ahorros.

11–20: Redactor de 2ª en periódico de 2ª. Tiene un piso propio con dos habitaciones en muy mal estado. Ganancias:1d3x450. Ahorros:INT/10x Ganancias/10

21–30: Redactor medio en periódico regional. Piso de 4 habitaciones. Gan: 500x 1d4. Ahorros: G/10xINT/8

31–40: Redactor jefe de periódico pequeño. Casa humilde. Coche viejo o camioneta. G:500x1d5. A:G/10xINT5

41–60: Redactor de poca monta en periódico importante. Casa coquetilla (O sea pequeña y bonita). Coche. G:500xld6+l000.A:G/10xINT/4

61–70: Redactor de deportes o sucesos en periódico importante. Casa. Buen coche G:500xld12.A:G/10xINT

71–80: Redactor de 1ª o 2ª página. Casa grande. Buen coche. Criado. G:1d6x1000+1000.A:g/10xINT

81–90: Redactor político o de exteriores. 1ª página. Casa lujosa. 2 coches. 2 criados. G:1d10x1000.A:G/10xINT

91–100: Director periódico grande. Escribe la Editorial. Casa lujosa. Casita de verano. 2 coches. Varios criados. G:1000x1d12. A:G/10xINT.

101–103: Dueño de un periódico de importancia media-alta. Gran casa. Casa de veraneo. 2 coches. Numerosos criados. G:1000x3d6.A:G/8xINT.

104–106: Dueño de un periódico importante. Una finca con una gran casa, piscina, campo de golf, etc. 1 casa en la montaña. Varios coches. Criados numerosos. G:1000x5d6.A:G/8xINT

107–108: Dueño de un periódico muy importante o de los importantes. Fincas, casas, coches, yate, lujo en general.. G:1000x1-d6.A:G/8xINT.

109: Dueño de varios (1d3) periódicos muy importantes. Por tener, tiene hasta un dirigible particular. G:1000x20d6.A:G/8INT. ■

LA BESTIA NO DEBE NACER

5a. PARTE: LA BATALLA FINAL

POR RICARD IBÁÑEZ

...!Aquí está la sabiduría!. Que el inteligente calcule la cifra de la Bestia: pues es la cifra de un hombre. Su cifra es 666...

Apocalipsis 13; 18.

RESUMEN DE LO PUBLICADO:

Todo empezó a finales de la 1a. Guerra Mundial, cuando los Pj y sus compañeros fueron raptados y sometidos a un extraño ritual mágico que quedo inconcluso por accidente. Cuatro años más tarde, fueron sus hijos los que desaparecieron mágicamente. Su búsqueda a llevado a los Pj a enfrentarse a sangre y fuego con extrañas criaturas por medio mundo. Ahora, la batalla final debe resolverse más allá de la Tierra, más allá de la Puerta sagrada de Irem.

INTRODUCCION: EL LUGAR

Un resplandor dorado... Una fugaz sensación de dolor, tan intensa como el climax de un orgasmo... y los Pj atraviesan la Puerta, encotrándose el Lugar.

El Lugar... ese paraje desolador; entrevisto a veces en pesadillas por genios y visionarios, esa frontera entre la Fantasía y la Locura. Los Caprichos de Goya, el Retablo de las Maravillas del Bosco, el Infierno de Dante, los poemas de Poe, la música enloquezadora de los flautistas de Azathoth no son más que fragmentos confusos de un Horror mucho más grande. El Lugar existió mucho antes de que el hombre, y continuará existiendo mucho después que él.

Los Pj se encuentran en una pequeña loma, bajo un arco de piedra tallada. Ante ellos se encuentra una llanura, extensa hasta perderse la vista, completamente cubierta de esqueletos, tantos que no dejan ver ni un sólo palmo de tierra. No hay otros desniveles en el terreno que la loma en la que se encuentran, ni crece ningún tipo de planta. El cielo sobre sus cabezas es del color de la sangre coagulada, y el aire tiene una pestilencia fétida, como el olor de un cadaver que se quema.

NOTA PARA EL GUARDIAN

Pasar por la puerta cuesta a los Pj el perder un punto de Cor y 1 punto de Magia. La encantadora visión del Lugar supone igualmente tirar por Cor, perdiendo 1D8 de fallar. En el Lugar, sin embargo, los Pj tienen una pequeña ventaja: no se volverán locos por mucha Cor que pierdan, ante lo cual se ignorarán las reglas relativas a shock temporal o locura indefinida. En caso de que alguien quedara a 0 puntos de Cor, se moverá como un zombie junto a los otros Pj. "Algo" (como se verá más adelante) está interesado en que los Pj lleguen por su propio pie a su destino.

Sentada al pie de la loma se encuentra un figura humana, cubierta de harapos ensangrentados y llagas purulentas, que aprieta contra su pecho el esqueleto de un niño pequeño, de no más de dos años.

Si se le acercan, los Pj se darán cuenta de que es Joe King, su viejo compañero de armas, desaparecido cuando raptaron a los niños (ver primera y segunda parte de la Campaña). Está llorando sangre, un hilillo de baba se le escurre de la boca y sus ojos están en blanco. Canturrea continuamente: "El amor es el arma más poderosa. El amor es el arma más poderosa." Si los Pj le hablan y se dan a conocer les dirá: "Seguid el rio hasta el Pozo. Os están esperando". No podrán sacarle ninguna información más.

Si algún Pj listillo dice ya tiene bastante e intenta volver a Irem por el Portal, se llevará un chasco: por este lado no funciona.

Al cabo de un cierto tiempo caminando (los Pj no podrán calcular cuánto: no hay puntos de referencia, y los relojes no funcionan) el grupo se tropezará con un río de color negro como el carbón. El líquido es inoloro, pero disolverá en el acto todo lo que moje (ya sea una bota, un dedo o un lápiz). Si los Pj lo siguen en la dirección de la corriente no tardarán en llegar a un pozo enorme, de centenares de metros de diametro y miles de profundidad; por el que cae el río oscuro. Una tirada de "Descubrir" permitirá a un observador atento darse cuenta de que hay varios "pisos" que escalonan el pozo. Una estrecha escalera, tallada en la pared de piedra, permite a los Pj bajar de uno en uno. Al parecer, el río oscuro se transforma en nubes negras, ya que los Pj no encontrarán dónde cae.

1. EL REINO DEL AGUA

El primer "piso" del pozo es una enorme extensión de barro, negruzco y pestilente, que los Pj deberán atravesar para llegar al siguiente tramo de escaleras. El barro les llega hasta la cintura, haciendo la marcha muy dificil. De pronto , surgirá ante ellos una masa amorfa, formada al parecer del mismo fango negro que los rodea: se trata de una Semilla Informe de Tsathogghua, y atacará inmediatamente:

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGHUA (Pag 57 del Manual)

F 12 Con 13 Tam 16 Int 9 Pod 12 Des 19 P. Vida 15

Armas: Látigo 90% (1D6); Tentáculo 60% (1D6); Mordisco (Especial); Porra (2D6). Solo realizará 1 ataque por turno.

Armadura: Las armas físicas no le afectan, pero cuando haya recibido en

puntos de daño el doble de sus puntos de vida volverá a hundirse en el fango, dejando pasar a los Pj.

COR: 1/1D10
Si los Pj consiguen ahuyentar al ser un rayo rasgará el cielo de sangre, y se oirá el retumbar de un trueno por todo el pozo.

Los Pj llegarán sin dificultades al siguiente tramo de escaleras.

2. EL REINO DE LA TIERRA

El segundo piso es un laberinto de paredes de piedra de unos 15 m. de alto. Los Pj pueden orientarse mientras bajan por las escaleras ya tienen una visión completa del laberinto (Sacando Inteligencia x2) para encontrar la salida facilmente una vez en él. Los pasillos del laberinto son estrechos, por lo cual los Pj tendrán que avanzar de uno en uno. De repente, una tirada de "Escuchar" les permitirá oir, delante suyo, algo parecido a una tos gutural... y un ser humanoide de ojos rojo-amarillentos se lanzará contra el primero de ellos doblando la esquina.

GHAST (Pag 140 del Manual)
F 20 Con 15 Tam 25 Int 1 Pod 10 Des 10 P. Vida 20

Armas: Mordisco 40% (1D10) Patada (1D6+1D4)

Armadura: 3 puntos por piel dura.
COR: 0/1D8

Si los Pj consiguen eliminar al Ghast volverán a sucederse el rayo el trueno, como la vez anterior.

Los Pj llegarán sin más dificultades al siguiente tramo de escaleras.

3. EL REINO DE FUEGO

El tercer piso es una superficie ardiente y rojiza, en la cual hace un calor de infierno. Pequeños chorros de lava surgen continua e inesperadamente de volcanes en miniatura. (Los Pj deberán pasar una tirada de Suerte para no ser salpicados por alguno de ellos (Perdiendo 1D3 P. Vida). Uno de esos volcanes reventará mostrando algo muy parecido a un lagarto, con el cuerpo cubierto de vivos colores y envuelto en llamas, que empezará a escupir flema de fuego contra los Pj.

SALAMANDRA (RAZA INDEPENDIENTE MENOR)

F 5 Con 6 Tam 2 Int 12 Pod 20 Des 17 P. Vida 4 Mov. 12

Armas: Flema de fuego, 70% (1D6 Daño) Lanza 3 por turno.

Armadura: 20 puntos por el intenso calor que desprende. Una espada u otra arma de mano sufrirá esos 20 puntos de daño cuando ataque por primera vez.
COR: 0/1D3

La salamandra bloqueará el paso de los Pj hasta la muerte.

Eliminada la Salamandra, el grupo podrá continuar. Se volverán a repetir de nuevo el rayo y el trueno.

4. EL REINO DEL VIENTO

El cuarto piso es una vasta extensión llana, azotada por un fortísimo viento, que obligará a los Pj a avanzar con mucha lentitud. De repente, un rugido de animal salvaje se impondrá al aullido del viento, y un ser alado, grande como un elefante y con una cabeza que recuerda la de un caballo, se lanzará contra ellos.
SHANTAK (Pag 59 del Manual)
F 30 Con 12 Tam 50 Int 1 Pod 12 Des 10 P. Vida 31 Mov. 30 (Vuelo) Armas: Mordisco 55% (5D6)

Armadura: Piel por valor de 9 puntos.
COR: 0/1D6

Si se elimina al Shantak el viento cesará de repente, y el rayo y el trueno serán mucho más largos que las otras veces. Los supervivientes podrán bajar sin problemas al último tramo de escaleras.

5. LA CEREMONIA FINAL

En el fondo del pozo se alza un templo barroco y decadente, tan grotesco y perverso como las gárgolas leprosas de nuestras catedrales, y tan poco humano como éstas. La única vía de acceso parece ser un gigantesco portal de entrada. Sin embargo, nada más se acerquen al umbral serán absorbidos hacia la oscuridad del interior por una fuerza invisible, y las puertas ciclopeas se cerrarán con estrépito.

Cuando los Pj se levanten, se darán cuenta que han perdido todas sus armas, y que van vestidos únicamente con unas simples túnicas negras. Su tatuaje escuece como el demonio. Pronto se dan cuenta de que no están solos:

En las penumbras pueden distinguir con dificultad una gran muchedumbre de extraños, un amasijo de cuerpos informes con apéndices monstruosos que emiten sonidos guturales. La muchedumbre sse encuentra a unos 10/15 m. de los Pj, y los rodea por tres lados. En el cuarto se alza un gigantesco astrado, en el cual se encuentra un altar negro. Hay un grupo de personas ante él: uno de ellos es su "viejo" amigo Richard Harper, perfectamente consciente. Hay asimismo un individuo alto, de tez morena y nariz aguileña, y dos seres que se mantienen en las sombras. Uno parece una mujer, envuelta en un amplio manto negro, a la cual una capucha le cubre el rostro. El otro ser es un pedazo de oscuridad de forma humanoide, sin rasgos distinguibles. Tras él se encuentra una gran esfera de luz, en el interior de la cual los Pj distinguirán unas figuras que se agitan: El grupo ha encontrado a sus hijos, por fin.

Alzando la voz, Richard Harper dirá entonces:

!Oh Nyarlathotep, Mensajero de los Dioses! Aquí están los Elegidos de Yog-Sothoth: Aquellos que tienen la Marca de la Bestia, Aquellos que han sabido encontrar el camino hasta el Templo del Destino, Aquellos que han sacrificado criaturas del Agua, de la Tierra, del Fuego y del Viento. Aquellos que han llegado hasta el lugar de su muerte por su propia voluntad. Gracias a sus esfuerzos El será la Puerta.

En caso de que algún de los Pj intente hacer algo (en el más puro y desesperado estilo Indiana Jones) el Guardián les comunicará que se encuentran totalmente inmovilizados. Pueden hablar, sin embargo. (Con lo cual es bastante probable que al pobre Richard empiecen a caerle encima menciones poco respectuosas hacía si mismo y a su familia).

El ser llamado Nyarlathotep sonreirá, apenas un poco, y dirá con voz profunda y suave: "Me has servido bien, Richard. Sírveme ahora, por última vez, antes de pudrirte en tu infierno".

Richard será elevado entonces, por una fuerza invisible, por encima de los Pj. Empezará a aullar de dolor, mientras uno a uno sus miembros se retuercen y sus huesos se astillan. De su boca surgirá un grito inhumano de desesperación, que se transformará al instante en una cascada de vómito. Luego, estallará en mil pedazos. Sus restos flotarán en el aire, mientras el Ser Oscuro levanta los brazos y empieza a entonar una extraña melodía, compuesta únicamente de sonidos guturales. La esfera de luz estallará, y los niños flotarán entre sollozos hacia la masa informe que antes era Richard Harper. Cuando estén todos flotando en ella la mujer encapuchada alzará las manos, haciendo flotar cada vez más rápido unas esferas negras, las cuales girarán formando órbitas de complicado diseño. Igual que las esferas, también los niños empezarán a girar, cada vez más rápido, haciendose pedazos poco a poco, hasta que se produce un estallido de oscuridad. Se oye entonces claramente un chillido agudo y desgarrador, como el de una mujer dando a luz un monstruo...

Todo ha terminado. Los restos de los niños y de Richard Harper han desaparecidó. Encima del altar yace el cuerpo de un adolescente, sin sexo, con un velo cubriéndole la cara. Nyarlathotep besa con sus labios suavemente el velo, dando vida, al Nuevo Ser, y éste se levanta...

NOTA PARA EL GUARDIAN: Este fascinante espectáculo habrá costado a los pachuchos Pj 2D10 de Cor si no pasan la tirada y 1D6 si la pasan.

Nyarlathotep lanza una carcajada mientras cubre con un manto la desnudez del Ser, y dándole un cuchillo de extraña forma le dirá: "Realiza ahora la Comunión con tu aunténtica raza, Umr al Tawil, Prolongador de la Vida y Señor de la Puerta": Deguella a estos seres inferiores y rompe con tu pasado carnal! Ahora, eres un Dios"

Los Pj son obligados a ponerse en fila ante Umr al Tawil, el cual se dispone a degollarlos uno por uno...

En ese momento los Pj oirán en sus mentes la voz de Joe King: "el amor es el alma más poderosa, el amor es el alma más poderosa".

Así pues, si alguno de los Pj le dice a Tawil alguna frase cariñosa, de las que un padre le diría a un hijo, el brazo de este vacilará: se quitará lentamente el velo, y los Pj verán, en lugar del repugnante amasijo de esferas que teóricamente debería tener, un rostro de adolescente, en el cual verán la suma de los rasgos de sus hijos.

Una lágrima se desliza por la mejilla de Umr al Tawil.

Nyarlathotep grita "!No!", y hay algo muy parecido al miedo en su voz.

La muchedumbre infernal se agita, perturbada.

La lágrima estalla contra el suelo.

Se oye, una vez más, el retumbar del trueno. Las paredes del templo empiezan a agrietarse, y al cabo de poco el techo del templo se hunde, precipitándose sobre la muchedumbre de monstruos, y sobre los Pj...

6. LA ULTIMA PRUEBA

Los Pj se despiertan en un desierto de arena blanca, bajo un sol cegador. Junto a ellos se encuentra Tawil. Está llorando, abrazado al Pj que le halla hablado. Es evidente que está aterrorizado. Ante los Pj aparece entonces la figura de un anciano de larga barba gris, vestido con una túnica blanca, con un largo cayado dorado en la mano derecha. (Evidentemente, se trata de Nodens, ver Manual en Pag 50) Señalará al niño y dirá con tono autoritario: "!Entregame a la Bestia, mortales, para que pueda ser destruida!" El niño llorará aún más, abrazándose con más fuerza al Pj. Si el grupo se niega a entregarle el niño, o intenta algún acto de violencia contra Nodens, éste hará aparecer a un medio centenar de Angeles Descarnados de la Noche; tras lo cual volverá a formular su existencia: "La Bestia debe morir, ya que su mera existencia es un peligro para la Tierra. Entregádmela, o pereced!".

Si los Pj se niegan de nuevo a entregarle al niño... sonreirá y dirá, en voz baja: "El amor ha vencido"

...Y los Pj despiertan en una sala del Hospital St Gregory, en Nueva York. La enfermera jefe Cathy Seaman les informará que se encuentran a 6 de Marzo de 1922. Son las 18 h. Al parecer, sufrieron un ataque a la 16 h. (Ver módulo 2: !Salvad a los niños!)

Todos los Pj (y Pnj) que han muerto o enloquecido a lo largo de la campaña lo han hecho durante los cinco minutos del ataque. Para el resto del mundo, no ha pasado nada. (Aunque esto no es exacto: el medium Martin Smiley de Londres y la hechicera Silvie Poison de Nantes han llegado a intuirlo, ya que sus poderes no conocen fronteras.)

El tatuaje de los Pj, por cierto, se ha transformado: ahora es una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante en el centro (ver "Simbolo Arcano", pag 75 del Manual.)

Los 15 niños están todos intactos. Nada ha sucedido, y ya nada sucederá. Y es que, en esta larga historia de terror y muerte, también tiene que tener cabida el amor...

7. EPILOGO, RECOMPENSAS Y (POR FIN) FINAL:

Los Pj supervivientes ganarán 1D100 puntos de Cordura. Asimismo, el tatuaje impedirá que sean atacados físicamente por cualquier raza de Servidores de los dioses Exteriores y Primigenios.

8. CASO DE QUE LAS COSAS NO VAYAN BIEN...

Si la ceremonia se completa y todos los Pj son degollados, el Guardián tendrá nuevo Dios para sus campañas: se llama Tawil al Umr (o Umr al Tawil, según algunos). A través de él, las manifestaciones de la presencia de los Primigenios en la Tierra se multiplicarán progresivamente. Tawil tiene la apariencia de un adolescente, con un amasijo de globos iridiscentes por la cabeza. Tiene las mismas características que Yoh-Sothoth, pero es mortal: si un grupo acierta a sustraerle sus 400 puntos de Vida desaparecerá para siempre del mundo (Ver Yoh-Sothoth en Manual, pag 64).

El Guardián tiene una excusa perfecta para hacer jugar, como continuación, Las Sombras de Yoh-Sothoth, o Las Máscaras de Nyarlathotep.

Si los Pj le entregan el niño a Nodens, este los teletransportará hasta Adén, medio muertos y cubiertos de harapos. Sufrirán pesadillas durante el resto de sus vidas.

ALGUNAS PUNTUALIZACIONES

*En 1916, durante la batalla de Verdum, una compañía entera de infatería inglesa desapareció sin dejar rastro.

*Existe un castillo (según la tradición popular maldito) cerca de Pouen, aunque por supuesto no se llama Tournoir. Se encuentra en una zona de intensa actividad druídrica en la época pre-romana.

*El dibujo del Signo de Yog-Sothoth está sacado de un número monográfico sobre el Necronomicón que en su día publicó la desaparecida revista "Mundo Desconocido".

*En 1922 proliferaron las sociedades secretas de carácter racista. Muchas de ellas adornaron su credo con algo de filosofía y rituales esotéricos.

*En el mes de Marzo de 1922 llovieron piedras en la ciudad de Chico (California) durante semanas.

*La cuarta parte de "La Rama Dorada" trata especialmente de la magia árabe, por lo que el párrafo al que se hace referencia podría en efecto encontrarse allí. (Parece ser que el autor tuvo acceso a la edición de 1915, compuesta de 12 volúmenes, en la biblioteca de Antropología de la Universidad de Barcelona, mientras preparaba un estudio monográfico sobre Bronislaw Malinowski, discípulo de Frazer.)

*Toda la información que aparece en el módulo 3 sobre Tartessos ha sido extraida de manuales de historia (excepto, por supuesto, las hipótesis de que sus habitantes fueran Profundos y el que actualmente esté en manos de los Mi-Go)

*El texto del módulo 4 en el que se habla de Abdul al-Hazred está sacado de un texto del propio Lovecraft, publicado en The Rebel Press en 1938.

*El texto en castellano viejo del mismo módulo fué publicado por Alianza Editorial en 1969, dentro de una recopilación de relatos sobre el Mitos de Cthulhu. Al parecer, había sido descubierta por un tal F. Torres Oliver en el Archivo Histórico de Simancas.

*El texto sobre Irem está extraido del relato "La lámpara de Alhazred", de August Derlet y H. P. Lovecraft.

*La transcripción de los lugares geográficos árabes está realizada con los cánones de los años 20, y no los actuales. Así, hoy escribimos Rub al Khali en lugar de Roba el Jali, Qatar en lugar de Katar, y Dahna en lugar de Dana.

*Los cuatro elementos (Agua, Tierra, Fuego y Viento) forman parte de la tradición místico-iniciántica helenística.

*No hemos vuelto a ver a Richard desde Diciembre de 1989. Hay quien dice que está buscando "todo lo que se pueda encontrar" sobre magia y brujería medieval. Al parecer, últimamente se ha estado viendo con gente muy rar...

ZARAGOZA CON'90
21, 22 y 23 de abril
Centro Cívico de las Delicias

Organización: Club Dolly Roger, Ayuntamiento de Zaragoza
(Contactar con César Soria, Tel. 43 68 57)

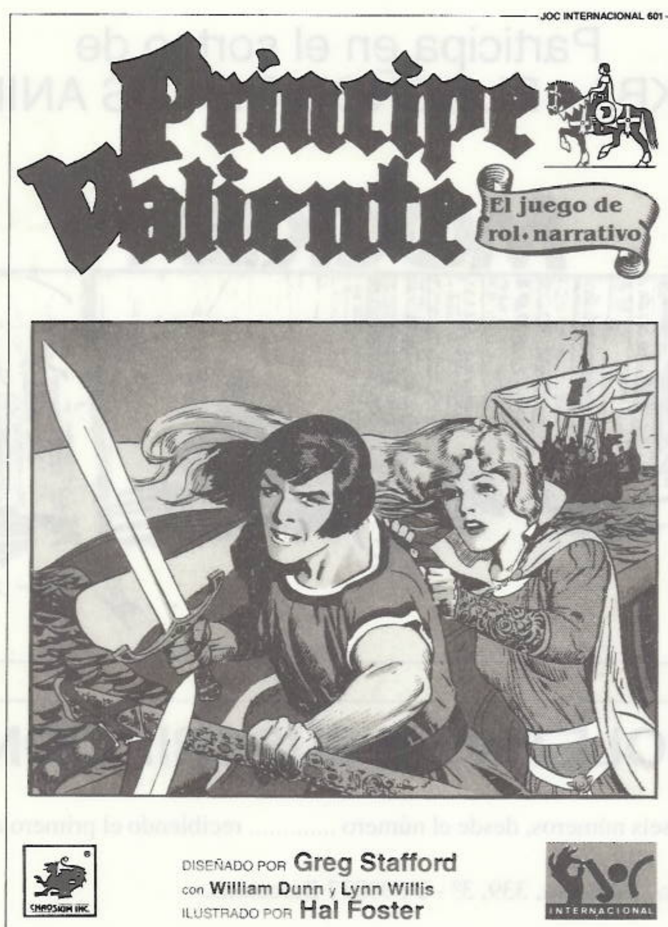
TORNEOS:
- Kremhir
- ASL
- La llamada de Cthulhu
- Traveller
- RuneQuest

Partidas abiertas.
Actividades de wargame figuras.

Presentación de STARWARS: El Juego de Rol

Colaboran en premios:
MULTIJUEGOS
DISEÑOS ORBITALES
LIDER
JOC INTERNACIONAL
TAJ-MAHAL

El juego de rol narrativo incluye dibujos inéditos de Hal Foster



Aparición en mayo



En librerías y
especialistas de juegos

CAMPAÑA 1.000 SUSCRIPTORES

LIDER ha superado los primeros ochocientos suscriptores, vamos a conseguir los mil.

Amigo lector, difunde LIDER entre tus amigos ¡suscríbelos, suscríbete!

Participa en el sorteo de
MOCKBA - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

MOCKBA



• • • • BOLETIN DE SUSCRIPCION • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número .... recibiendo el primero a contrareembolso (1.800,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad ________
Dirección: ______________________ Tel.: ________
Localidad: ______________________ C.P.: ________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

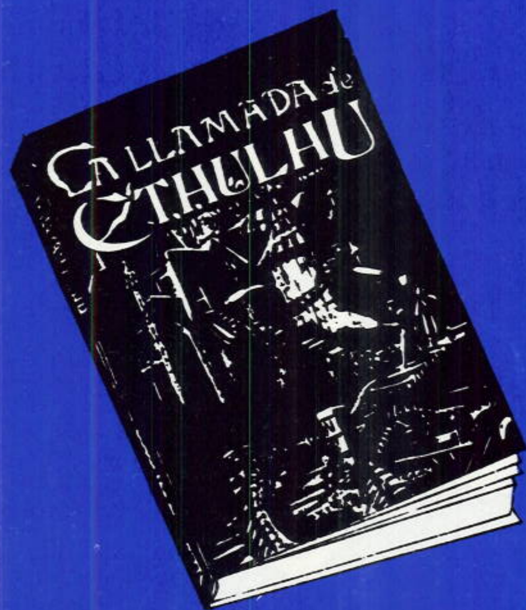
LIDER 1	☐	LIDER 2	☐	LIDER 3	☐	LIDER 4	☐
LIDER 5	☐	LIDER 6	☐	LIDER 7	☐	LIDER 8	☐
LIDER 9	☐	LIDER 10	☐	LIDER 11	☐	LIDER 12	☐
LIDER 13	☐	LIDER 14	☐	LIDER 15	☐	LIDER 16	☐

☐ Adjunto con mi suscripción un cheque por valor de 1.800 Pts. y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de Joc Internacional, S.A. por valor de 2.400 Pts.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de Joc Internacional, S.A., por valor de 4.550 Pts.

LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.